

playtime!

A2 poszter:
MUNCH'S ODDYSSEY
GRAN TURISMO 3

2001. május Ára: 1288 Ft



teszt:

FEAR EFFECT 2

génétikus problémamegoldók
akcióban

teszt:

STAR WARS STARFIGHTER

a három égitestőr

ARMY MEN:
A MŰANYAG
INVÁZIÓ
FOLYTATÓDIK

30 játékteszt!

SUPERCROSS 2001 (PS) • TOY STORY RACER (PS) • TIME
CRISIS PROJECT TITAN (PS) • HEROES OF MIGHT AND MAGIC
(PS2) • UNREAL TOURNAMENT (DC) • AEROWINGS 2 (DC) •
IRON ACES 2 (DC) • THE WORLD IS NOT ENOUGH (N64)

PANZER FRONT • PORTAL RUNNER • LEGEND OF EXCALIBUR • GIANTS • DRAGON RIDERS • HALO • SPIDERMAN

playtime!

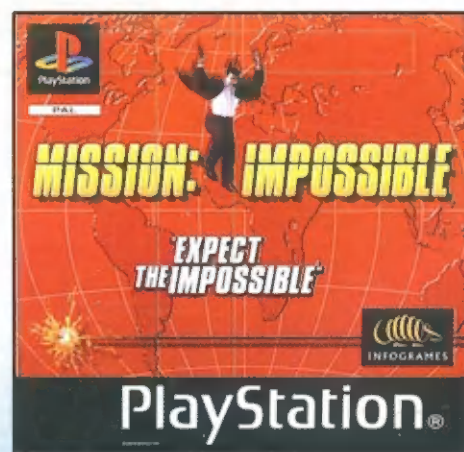
előfizetési akció!

Reméljük, hogy újságunk megnyeri a tetszésedet, és a 2001. év előttünk álló hónapjaiban is tudsz arra szakítani időt, hogy két kemény Gran Turismo- vagy Soul Calibur-parti között elugorj velünk egy vídám körutazásra a legújabb konzoljátékok birodalmába. Mivel lestrapált kontrollereid pótlása nyilván jelentős összegeket emészt fel, jó ötlet lehet, ha már most megkezdod a takarékoskodást és élsz kedvezményes előfizetési akciónkkal. (Az előfizetés részleteit keresd a levelezőlapon.)

Mivel szörnyű a tudat, hogy sokaknak unatkozva kell kibekkelnie a következő Playtime! megjelenéséig hátralévő időt, azt a megnyugtató megoldást eszeltük ki, hogy azon olvasóink között,

**aki május 15-ig egy évre előfizet magazinunkra
30 db PlayStation-játékot sorsolunk ki**

az alábbiak közül. Reméljük mihamarább gazdára találnak – már nagyon unjuk kerülgetni őket! (Előző számunk nyertesét márciusi számunkban találjátok!)



playtime!

hűség akció!

Mivel roppantul élvezzük régi ismerőseink társaságát, úgy gondoltuk, hogy ünnepélyes alkalmakkor meglepjük őket valami aprósággal. Az előfizetési levelet tartalmazó kartonon minden hónapban egy-egy képrészletet talál az éles szemű megfigyelő. A képrészletek minden harmadik hónapban egy nagyobb kép egynegyedét teszik ki, amelyeket címünkre visszaküldve az alábbi kegytárgyak bolog tulajdonosa lehetsz:

3 db képrészlet: Playtime! kulcstartó
6 db képrészlet: Playstation-kabát matricából
12 db képrészlet: Playtime! póló



A pólók nyerteseinek addigra már nyilván összeáll a kép. Egyiküknek elég nagy mázlija van, ugyanis a szerencsés befutók között kisorsoljuk a fotómodellt. A versenykedv serkentésére annyit elárulhatunk, hogy ezt a fentebb látható kékesfekete bébit is pont ugyanúgy hívják, mint sorsolásunk tárgyát...



Sziasztok!

„Örömmel köszöntjük a játékkonzolok minden megszállott rajongóját a Playtime! legújabb számában. (Meg a nem megszállottakat is – lényeg a rajongás!) Pont.“

A játékkontról jelentjük, hogy az Eidos sikeres PlayStation-bébinek adott életet a Fear Effect Retro Helix személyében, amely legalább olyan szexi, mint amilyen izgalmas lehet mindenkinek, leszámítva természetesen Sakman kollégát, aki az Unreal Tournament és a Phantasy Star Online társaságában örökre eltávozott a virtuális térbe. PS2-címek terén szkeptikus mosollyal figyelhetjük, amint az egykori nagy PC-s nevek megkezdtek besettenkedésüket a Sony konzoljára, bár az roppant üde, hogy a várható Star Wars-játékok sorát a Lucasarts nem egy átirattal, hanem egy teljesen önálló, új játékkal nyitotta meg: a Starfighter a hónap egyik legjobb játéka volt. Mondjuk nem is árt, ha felkötik a gatyájuk szarát a PS2-fejlesztők, mert mint híreinkben is olvashatjátok, a Microsoft kis házibemutatóján bemutatott Xbox-fejlesztések legtöbbje piszok jól néz ki! Egyéb jelenteni valónk nincsen, leszámítva azt, hogy a Tekken még mindig a legjobb!

Jó szórakozást!

Köszi, hogy megvettél bennünket most is:
PlayTime! Team

Fear Effect Reto Helix

46. oldal



Time Crisis Project Titan

50. oldal

Starfighter

62. oldal



World is not enough

88. oldal



Unreal Tournament

74. oldal



playtime!

NEWS

Hírek	6	Mary Kate and Ashley Winner Circle	58
Gamestock	14	Fisherman's Bait 3	59

PREPLAY

Panzer Front.....	14	Star Wars Episode One.....	60
Army Mania.....	16	Starfighter	62
Portal Runner.....	18	Heroes of Might and Magic.....	64
WDL Warjetz.....	18	Orphen	66
Medal of Honor Roham.....	20	MDK2.....	68
Escape from the Monkey Island.....	22	SSX.....	70
Legion: Legend of Excalibur.....	23	NHL 2001.....	72
Giants.....	24	NBA 2001	73
Dragonriders.....	25	Unreal Tournament.....	74
Chakan	26	Iron Aces.....	78
Halo	27	Aerowings 2.....	80
Azurik: Rise of Perathia.....	28	UEFA Dream Soccer.....	82
Dr. Mario	29	European Super League	83
		Surf Rocket Racer	84
		NBA 2k1	86
		Ducati World Racing Challenge.....	87
		World is Not Enough	88
		Süllyesztő.....	90

PLAYTEST

Fear Effect 2 Retro Helix.....	36
Liberogrande International	40
Supercross 2001.....	42
Army Men: Final Front.....	44
Buzz Lightyear of Star Command.....	46
Toy Story Racer	48
Time Crisis: Project Titan.....	50
Triple Play Baseball 2001.....	52
Metal Slug X.....	54
Vanishing Point.....	55
A1 Boxing.....	56
Billiards	57

PLAYTIPP

Orphen	95
Liberogrande International	95
Phantasy Star Online.....	95

PLAYNEWS 04

Dropship

A Dropship már egyértelműen a második generációs PS2-játékok közé tartozik: sehol a gyenge textúrák, nem szaggat (bár ezzel talán várjunk a PAL-verzióig), és maga a játék is rendben van. A játék egy idegen bolygón, egy pusztító háborúban játszódik, egy 1600 négyzetkilométeres területen, amit részletesen lemodelleztek (hegyek, több folyó, és egymillió fa található majd meg a helyszínen). A Dropship egy sci-fi akciójáték lesz, egy közepes méretű szállítóhajó parancsnokaként kell tevékenykednünk, feladataink nagy része tehát nem támadó, hanem inkább kisegítő jellegű lesz: utánpótlást, friss katonákat kell a csatamezőre szállítanunk a bázisunkról, vagy társainkat megkeresni. Néha azonban elkerülhetetlen lesz a harc, ekkor a hajónkra épített két gépágyúra kell majd számítanunk. Ha minden kötél szakad, vagy valami igazán erős fegyverre van szükségünk (mert esetleg egy hidat vagy egy házat kell felrobbantanunk), akkor az igen limitált mennyiségű rakétáinkat is használhatjuk. Ha a történetet elég jól kidolgozzák, és a küldetések is változatosak lesznek, akkor egy kitűnő játékot kapunk.



PS2

Tipus	Háborús akció
Fejlesztő	Camden
Kiadó	Sony
Megjelenés	2001. ősze



Star Wars: Super Bombad Racing



A Super Bombad Racing receptje igen egyszerűre sikerült: végy egy Mario Kart-ot, és szórd meg Episode 1 mártással, majd tálald nagy csinnadrattával. A

Super Bombad Racing tehát egy gokart játék, annyi különbséggel, hogy minden szereplő repülő járműben ücsörög, valamint az ortodoxnál sokkal nagyobb fejfel rendelkezik. Kezdetben nyolc karakter, illetve három pálya áll rendelkezésünkre, később mindkét számot feljebb tolhatjuk (igen valószínű, hogy Qui-Gon Jinn sem nyugodhat békésen sírjában, és valószínűleg Panaka is megjelenik börtönyájában), összesen 14 pályát próbálhatunk szerencsét.

Ezek legtöbbször az első epizódban látott helyeken játszódik (Naboo Swamp, Otoh Gunga, Mos Espa, Coruscant), és a szokásos sémát követik: menni kell x kört, közben mindenféle felvehető eszköz segítségével megpróbálni visszaszorítani a többieket. Az egyes karakterek hajói eltérően viselkednek, van speciális fegyverük, kedvenc pályájuk - a normál versenyekben kinyírni sem lehet őket. A speciális Arena pályákon ez a lehetőség is adott, itt az a nyerő, aki utoljára életben marad. A játék grafikailag finoman fogalmazva "nem nő fel a PS2 által nyújtható maximumig", bár a jawák nagyon jópofán néznek ki. (A játék DC-verziójának a fejlesztését abbahagyták.)

Tipus	Verseny
Kiadó	LucasArts
Fejlesztő	Lucas Learning
Megjelenés	2001. május



PS2



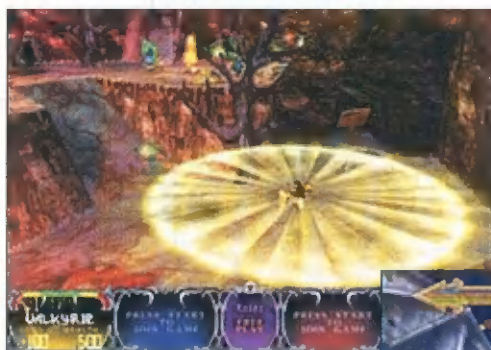
2001

Gauntlet: Dark Legacy



PS2

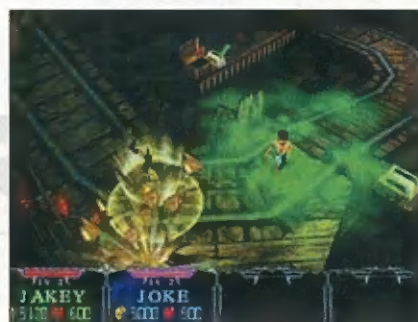
A Gauntlet-széria nem kerüli el a PS2-t sem. Szerencsére a legélvezetesebb többjátékos-módot nem hanyagolták el a készítő, maximum négyen játszhatunk majd egyszerre, és nyolc alapkasztriból választhatjuk ki, hogy kit akarunk irányítani a nyolc hatalmas labirintuson keresztül. Rengeteg varázslat, karaktertől függő speciális mozgás, kincsek garmadája és szörnyek tömege fogja biztosítani, hogy ne unatkozzunk egy percre sem, amikor a gonosz Garm nyomában kalandozunk. A különféle titkos helyszínek felderi-



tésével új karaktereket tehetünk választhatóvá, így bőven húszt fölött lesz ezek száma. A program játéktérmi verziójának fejlesztését félbehagyták, ha sikeres lesz a program, akkor esetleg arra is elkészülhet (ez elég nagy marhaság, ha mindenkinek megvan, akkor miért fizetne a játéktéremben érte?).



Tipus	Akcio
Fejlesztő	Midway
Kiadó	Midway
Megjelenés	2001. május



NBA Streets

Az Electronic Arts idén is indít egy sorozatot (tavaly a Superbike kezdődött), mégpedig az NBA Live kicsit átalakított változatát jelentő NBA Streetset. Ahogy az a névből és a képekről látszik ezúttal az utcán kell kosaraznunk, mégpedig legnagyobb részben kitalált sportolókval, ám kódokkal, illetve a bajnokságok megnyerésével elő lehet hozni vállalkozókedvű igazi NBA-s arcokat is (voltak, akik ingyen adták a nevüket egy ilyen "poén" játékhoz). A grafikával semmi gond sem lesz, hiszen az idei NBA Live motorját használják föl, természetesen kissé átalakítva a megváltozott körülményekhez (nem kellenek arénák és fényes padló, viszont kidolgozottabb nézősereg-re szükség van).



PS2



Tipus	Sport
Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	EA Sports/NuFX
Megjelenés	2001. nyara (NTSC)



Test Drive 7

A Test Drive-sorozat igen eklektikus pályafutást tudhat maga mögött, az első részért mindenki rajongott, az újabbak pedig már szinte általános közutálatnak örvendenek. Az Infogrames nem áll le a cím erősítésével, és még a fejlesztőket sem rúgták ki, akik gőzerővel



készítik a hetedik epizódot (és akkor nem említettük a mellékszálakat, mint az Off-Road vagy a Le Mans). A képek alapján azonban igen kétséges, hogy akár csak meg is közelítik a Gran Turismo 3 szépségét, igaz, a játékménetről a képek nem sokat árulnak el. Hiába állítják azonban a Pitbull emberei, hogy fényképek alapján építik fel a pályákat, mint az a MSR-ben történt Dreamcaston, egyelőre minden ház ugyanúgy (pocsékul) néz ki. A megjelenésig még van idő dolgozni a programon, de azon is el lehetne gondolkozni, hogy valaki más kezébe adják a Test Drive-gyeplőt...



PS2



Típus	Simulátor
Fejlesztő	Pitbull
Kiadó	Infogrames
Megjelenés	2001. ősze

Heroes of Might & Magic 3

A PC-k talán legjobb körökre osztott stratégiája (hogy megelőzzük holmi Panzer General-megszállottak hóbörgéseit, fogalmazzunk úgy, hogy a legjobb nem második világháborús körökre osztott stratégiája) kiruccan Dreamcastra is. A játékot egy-az-egyben hozzák át a konzolra, a Might & Magic világának Erathia nevű kontinensét kell egyesítenünk uralmunk alatt. Az alapként kapott kampányban természetesen a jók oldalán álló Catherine-t kell irányítanunk, de a másik oldalra is átruccanhatunk, és a nekromantákat is segíthetjük. Nyolc város több, mint száz lényét vehetjük irányításunk alá, rengeteg varázslatot használhatunk, valamint a nagyméretű térképeken kószálva kismillió érdekességbe (szörnyek, kincsek, varázstárgyak, tanítók, szörnyfészkek, kikutatható helyszínek) botolhatunk. Sajnos a multiplayer-módot kihagyták a konverzióból. A játék szinte teljesen eltér a mostani számunkban bemutatott HoMM-tól, hiszen csak 2D-s, ám a sokkal mélyebb játékménét ezt könnyedén feledtetni tudja.

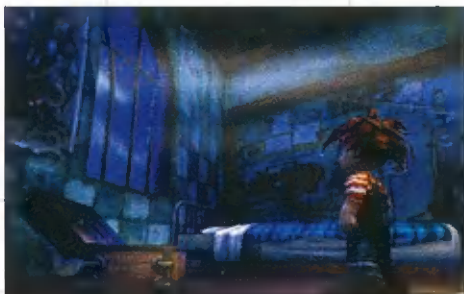


DC



Típus	Stratégia
Kiadó	Ubi Soft
Fejlesztő	New World Computing
Megjelenés	2001. április 21

Evil Twin: Cyprien's Chronicles



Az Evil Twin nem a szokásos vidám hangulatú platformjáték, mint a Mario vagy a Rayman, hanem egy groteszk vidéken halandoznunk, különféle küldetéseket végrehajtanunk. A játék főhőse az árva Cyprien, aki születésnapján átkerül az álmok (rémálmok) világába. Mivel a képzelete hozta létre ezt a világot, ezért némileg ő is befolyásolhatja: néha Super-Cyprienné változva különleges képességek birtokába kerülhet. A fejlesztők legalább 15 órás játékidőt ígérnek ebben a gyönyörű világban (a játék messze jobban, de legalábbis stílusosabban néz ki, mint a Rayman 2), tehát nem kell félni, hogy egy délután alatt végigjátsszuk. Kitűnő ajándék lehet Húsvétra!

Kiadó	Ubi Soft
Fejlesztő	In Utero
Típus	Platform-kaland
Megjelenés	2001. április



DC/PS2





Akik szerették a Tactics Ogre-t, illetve később a Final Fantasy Tactics-ot, hamarosan újabb stratégiai kihíváshoz készülődhetnek, mert bár az utóbb említett játék nem lett kasszasiker, ez nem csüggesztette a fejlesztőcsapatot, mely a

Tactics Ogre-ral alapozta meg a hírnevét. A Hoshigami ugyanazt a "vérvonalat" folytatja: izometrikus nézetből látható helyszíneken apró manga figurák csépelik egymást fordulónként zajló rendszerben. A helyszín egy középkori világ, melyben négy birodalom: Nightweld, Valaim, Gerald, és Ixia küzd egymással. Az egész azzal kezdődött, hogy Valaim megtámadta Ixiát, s eközben eltűnt egy nagy becsben tartott bűvös relikvia, mire az egész kontinenst háború dúlta fel. Jőmagunk egy Faz nevű nightweldi katonát fogunk megszerezni, és természetesen a béke helyreállítása lesz a végcélunk. Az FF Tactics-ból már ismerős lehet a harcrendszer, melyben minden karakterrel meghatározott időt kapunk a támadásra, de persze számíthatunk jónéhány újdonságra is. Ilyen például a "session mód", mellyel várakozó állásba helyezhetjük a figuránkat, aki így majd akkor lép akcióba, amikor egy másik karakterünkkel odaszállítottunk hozzá egy ellenfelet – azaz kisebb láncreakciókat indíthatunk be ezzel a módszerrel. Bár a stratégiai RPG műfaj nem vonz különösebben nagy néptömeget, nincs kizárva, hogy ismét egy sikervárományos van születőben.

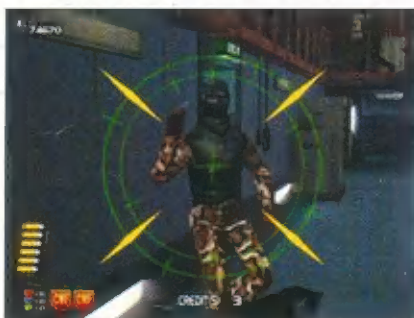
Hoshigami: Ruining Blue Earth



Confidential Mission

A Hitmakernél nem csak a Crazy Taxi különféle verziói dolgoznak, hanem egy Virtua-Cop-klón is. Persze a Confidential Mission minden tekintetben veri a nagynevű elődöt, grafikája fantasztikusra sikerült, és sokszor akár tíz gazfickó is a képernyőn lehet egyszerre. Természetesen a gonosz bűnbandákat kell elintéznünk; akár ketten is, ehhez ideális esetben fénypisztolyt használhatunk, de ha nem vagyunk ennyire felkészülve, akkor marad a gamepad. A játékban lesz egy gyakorló-mód is, ahol az eddig már teljesített pályákat tudjuk újra bejárni. A legélvezetesebb mindenképpen a kétjátékos-mód lesz, legalább lesz kit okolni, ha valakit nem tudunk lelőni. A játéktérmi verzió igen nagy sikert aratott, és valószínűleg a DC-snél sem lesz másként...

Típus	Lövöldözős
Fejlesztő	Hitmaker
Kiadó	Sega
Megjelenés	2001. június



Típus:	Szörnyevölgetős
Fejlesztő	Sega
Kiadó	Sega
Megjelenés:	2001. május (NTSC)



Battle Beaster

A Sega nem adja fel azon kutatásait, amelyek az emberi debilitás mélyére vezetnek, folyamatosan próbálkoznak, nehogy idióta játékok nélkül maradjunk – először jött a Typing of the Dead, most a Battle Beaster, és már készül a Dog Strolling Game is, amiben egy kutyát kell kielégítően sétáltatni. A Battle Beaster ötlete igen erősen emlékeztet egy bizonyos Pokémon nevű alig ismert underground játéka: egy Sayoko nevű vöröshajú lánykát kell irányítanunk, akinek álma, hogy ő legyen a világ legerősebb Beaster-ajnoke. Ugyanúgy kell vándorolnunk, ugyanúgy kell szörnyeket elkapnunk és nevelgetnünk. És hogy ebben mi ebben a debléség?! Hát az, hogy a csatában a szörnyeket a DC-hez kapcsolható mikrofon segítségével tudjuk irányítani. Ha támadni akarunk, ezt verbálisan kell tudatnunk állatkáinkkal, a japán kiadásban ezért veszettül kell kiabálni, hogy "Gambatte!" vagy "Ikimasu!". Minél hangosabban ordítunk, annál jobban sikerül majd a támadás. Extrémül sikerült sikításoknál (sok-sok decibel felett) speciális támadásokat hajtanak végre szörnyeink, a velünk egy légtérben tartózkodók nyilvánvaló öröme. Remélhetőleg hamar átírják angolra a márciusban megjelent játékot.



Armored Core 2

A From Software gyorsan reagált legutóbbi játékukra, az Armored Core 2-t ért kritikákra, és gyorsan neki is álltak megjavítani a kifogásolt részeket, mégpedig egy bónuszjáték keretei között (csakúgy, ahogy az előző részhez is kiadtak két ilyen küldetéslemez, a Master of Arenát és a Project Phantasmát). Amit senki nem tudott elviselni az eredetiben, az az irányítás volt, ezért most mindenki úgy állíthatja be a gombokat, ahogy az szívének kedves. A néhányak által kevesellt küldetéseket is felturbózták, 100 új misszióban küzdhetünk Ravent, a zsoldost alakítva. Az új



küldetésekhez új fegyverek, alkatrészek is dukálnak, immár tízmilliárd fölött van a lehetséges kombinációk száma. (Aztán tessék végigpróbálni az összeset!) Ami még ennél is jobb, az a multiplayer opciók széles tárháza: küzdhetünk együtt, vagy egymás ellen, osztott képernyőn vagy iLink segítségével két tévét összekapcsolva, sőt, ami a legjobb, hogy a nemsokára megjelenő modemet kihasználva akár interneten is. A tervek szerint akkor jelenik meg angolul, amikor Amerikában is elérhető lesz a modem.



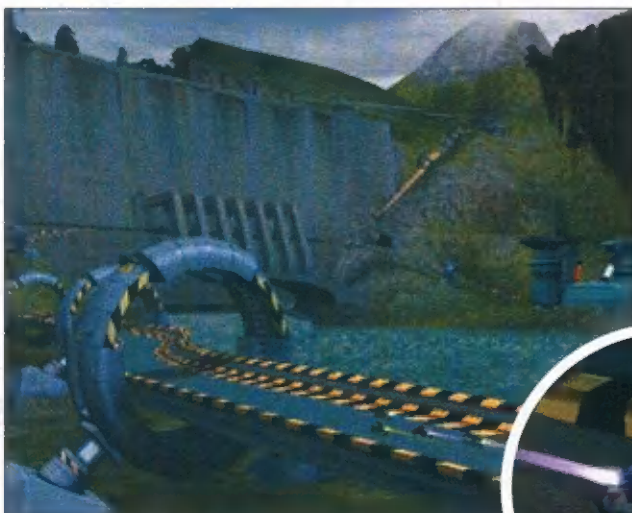
Tipus	Akcio
Kiadó	From Software
Fejlesztő	From Software
Megjelenés	2001. nyara (Japán)

Phantasy Star Online

A Sega jelenleg legjobban fogyó játéka (akár Európáról akár Amerikáról van szó) körül zajlanak az események. A japán megjelenés után már egy hacker-csoport feltörte a Sega által feltérhetetlennek nyilvánított rendszert, és végtelen pénzt és HP-t tudtak beállítani maguknak. Azóta több alkalommal megtörtént, hogy betörték valamelyik serverre, és megpróbálták manipulálni a karaktereket. Március 8-án történt eddig a legsúlyosabb eset, ekkor 9 órára lezártak minden japán servert. Örömtelibb (?) hír, hogy az internetes aukciós site-okon (eBay, Amazon) megjelentek a különféle tárgyak. Húszezer Mesetáért általában 10 dollárt adnak, az eddigi legdrágább tárgy egy Egg Blaster volt, amiért 70 dollárt fizetett a vevő. A képeken a játék két legirritálóbb tárgya látható, a Frying Pan és a Magical Peace – ezeket csak Redria ID-s karakterekkel lehet megszerezni. Emellett letölthető az első angol nyelvű küldetés, melynek címe: Letter from Lionel, amely 57 blokkot eszik a memóriakártyáról. A Sega a hihetetlen siker miatt küldetéslemez kiadását tervezi, új missziókkal, szörnyekkel, tárgyakkal, és ami a legfontosabb, a csalók kizárásával, és a hibák kijavításával.



DC



Extreme-G 3

helyett itt futurisztikus motorokba ülhetünk, és így gyalázhatjuk pajtásainkat. Az Extreme-G 3-ban 12 motor kap helyet és ezek – ahogy a Wipeout Fusionban is – különbözőképpen fognak viselkedni gyorsaság, kezelhetőség, tűzerő tekintetében. Utóbbi tekintetében kismillió pusztító eszköz szóba jöhet, állítólag minden motornak lesz egy saját, csak rá jellemző fegyvere. A programot egy osztott képernyős kétjátékos-mód kerekíti ki. Arra a kérdésre,

hogy ez a játék, avagy a Wipeout lesz-e a befutó, nem igazán lehet még válaszolni, valószínűleg az a csapat tud nyerni, amelyik előbb ki tudja adni produktumát. Mivel a készítő különösen büszkének rá, jegyezzük meg, hogy a hangsebesség elérésekor (330-340 km/h) hangrobbanás színesíti a játékot.

Az Extreme-G cím leginkább a Nintendo 64-tulajoknak mondhat valamit, hiszen a masinájukra két része is megjelent a sorozatnak – a harmadikat azonban már a Sony, a Playstation 2 kapja. A játék egy-az-egyben a Wipeout klónja, csak repülő szerkezetek



Tipus	Akcio
Fejlesztő	Acclaim Studios
Kiadó	Acclaim
Megjelenés	2001. első fele



PS2

Klonoa 2

A Namco 1997-es Klonoa című platformjátéka Japánban aratta igazi sikereit, köszönhetően annak, hogy igencsak japánosra sikerült; mind ■ karakterek, mind ■ sztori furcsán hatott Amerikában vagy Európában. Azóta persze nagyot fordult ■ világ: köszönhetően a Dragon Ballnak és a Pokémonnak a keleti stílus egyre gyorsabban hódítja meg az amerikai/európai fiatalokat. Ezért persze ■ Klonoa 2 iránt is megnőtt ■ kíváncsiság. Ebben az esetben szerencsére ■ lelkesedés mögött van is valami tartalmas dolog, mert a Klonoa 2 amellett, hogy eszement jól néz ki, igen élvezetesnek ígérkezik. A program a Jet Grind Radio által divatba hozott cel-shading eljárásra épül (minden karaktert egy fekete vonal választ el ■ környezetétől), a hátterek viszont olyan gazdagon vannak díszítve, hogy a maga kategóriájában mindenképpen a legszebbnek számít – kíváncsian várjuk, hogy az új Crash hogy fog kinézni. A játékmenet viszont szinte semmit nem változott, Klonoának, Lolónak és Popkának ezernyi szörnyet kell megsemmisítenie (Klonoa mágikus gyűrűje még mindig jó szolgálatokat tesz), és még több kristályt összegyűjtenie, hogy a világ megmeneküljön.



Típus	Platform
Kiadó	Namco
Felkészítő	Namco Limited
Megjelenés	2001. augusztus



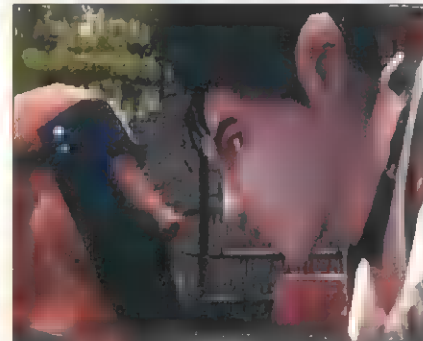
7 Blades

A 7 Blades a XVII. századi Japánban játszódik, mégpedig ■ Tokugawa sōgunátus megalakulásának idején (akit érdekel a téma az olvassa el Clawell Sōgun című örökbecsű-jét). A sztori szerint egy sziget – Dejima – kerekpérec kijelenti, hogy ők bizony nem akarnak csatlakozni, nem szimpatikus nekik ez az egész sōgunátus-dolog. Természetesen erre csak egy megoldás (?) lehet: két ügynököt kell küldeni, akik ■ helyi erőket, köztük ■ portugálok által feltüzelt japán nindzsa-klánokat. A játék elején mi választjuk ki, hogy kit irányítunk: Gokurakumarut, a

hét katanával felszerelt samurajt, vagy Yurit, akinek fegyvere a pisztoly. A pályákon a dolgunk az lesz, hogy a starthelyről eljussunk a célba – természetesen rengetegen akarnak ebben megakadályozni

bennünket. Kissé különös, hogy a tervek szerint az ellenfelek újratemelődnék, ez eléggé tönkretelheti ■ hangulatot. A fejlesztést segíti az egyik legismertebb japán rendező Kaizo Hayashi, aki már több ilyenfajta játszófilm készített.

Típus	Akción
Kiadó	Konami
Felkészítő	Shinji
Megjelenés	2001. vége

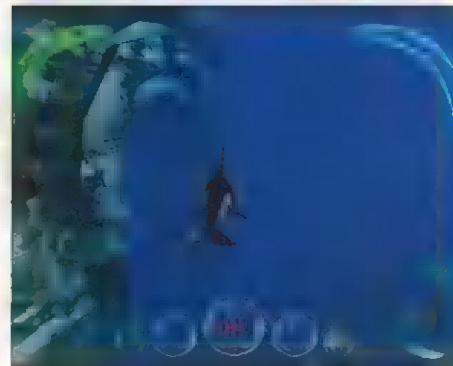


Virtual Ocean

Ez a játék majd kihozza belőlünk az állatot. Ezúttal ugyan nem a vérre vágó feldühödött vadkan, hanem valamely békés (?) vizilatti állat válik belőlünk. A játék elején választanunk kell, hogy delfinként, kardszárnyúként, vagy fehércápaként kívánnunk nekivágni a nagy kékségnek (az utóbbit választóktól persze nem lehet idegen az említett vadkan-párhuzam). A játékban nem az akcióra helyezték ■ hangsúlyt, nem kell folyamatosan küzdenünk (mint az Eccoban), sokkal fontosabb a felfedezés, egy-

általán, az élet. Meg kell tanulnunk lélegezni, úszni, vadászni, sőt, beszélgetni is a fajtársainkkal. A "pályákat" egyes tengerek jelentik, az egyikből akkor tudunk átmenni ■ másikba, ha már mindent felfedeztünk, már mindent láttunk. Ehhez már csak andalító zene és színes grafika kell (ami meg is van), és máris egy csodálatos játékkal van dolgunk.

Típus	Életszimulátor
Felkészítő	AndNow
Kiadó	Craie Entertainment
Megjelenés	2001. nyara



gamestock

01

Az Xbox történelmében vannak olyan dátumok, melyek kulcsfontosságúnak számítanak. Az első ilyen a január 6-i CES kiállítás volt, ahol ■ világ először nézhette meg, hogy milyen is lesz ■ konzol, és az első két játékot is tanulmányozhattuk mozgás közben (a Malice és a Munch előzetesét az előző számunkban olvashattátok). A második ilyen fontos dátum március 13. volt, amikor a Microsoft megrendezte saját, Gamestock nevű kiállítását. Ezt fogja követni ■ tavaszi Tokyo Game Show, majd május közepén az E3, ezekről természetesen

tesen nálunk is olvashatsz majd. Hiába veszettül erős a gép, ha a játékok körül valami gond van – vagy alacsony színvonalúak, vagy kevés van belőlük (előbbire példa a PS2 premierje, ahol egyetlenegy Sony játék volt, mégpedig ■ Fantavision; ■ másodikkra pedig ■ GameCube, amire "ha minden jól megy" öt játék lesz kapható megjelenéskor). A Microsoft megpróbálja elkerülni ezeket a lehetséges hibákat, és pont arra szolgált ■ Gamestock, hogy

■ cégen belül fejlesztett játékokat megmutassák a nagyközönségnek (18 saját fejlesztőcsapat több, mint 25 játékon dolgozik nekik).

A kiállításon nyolc játék volt játszható állapotban, ezek alpha2-es stádiumban levő Xboxokon mentek, amik ■ végleges gép 50%-át produkálták (minden játék magasan 100 fps fölött pörgött), ■ játékok tulajdonképpen némileg felülmúlták a várakozásokat.

A Munchról és a Haloról mindenki tudta, hogy be fogják mutatni, emellett mindenki sportjátékokat, és a Microsoft PC-s játékeinak átiratait várta. Nos, ez nem történt meg, az egyedüli sportjáték az NFL Fever 2002 volt, ami kellőképpen lehangolta ■ amerikai közönséget. A játék még csak fél éve van fejlesztés alatt, de nagyságrendekkel szebb, mint ■ PS2-es Madden. A játék legnagyobb pozitívuma, hogy fantasztikus az időjárás kivitelezése: a felhők a széliránytól függően mennek el ■ magasban, árnyékok vetve mindenre, esőben felázik ■ gyepek, és csúszóssá válik, ■ hó szép lassan lerakódik mindenre. A felismerhető játékosok arcát elképesztő részletességgel, 1000 poligonból dobták össze, mindegyikük 50-féle gesztust tud: fájdalmasan szorítják össze a szájukat egy kemény belemenés után, pontszerzés után fülük ér ■ szájuk, ha nem cseréljük le őket, akkor fáradtan lihegnek ■ meccs vége felé.

Az Xbox-játékaiért felelős Seamus elmondta, hogy PC-s játékokat nem fognak átirni, és egyszerű portokat másoknak sem engedélyeznek, még PS2-ről sem. Ez azért van, hogy a játékkészítőket rávegyék ■ konzol erejének kihasználására: ■ Silent Hill X-hez egy teljesen új engine-t írtak, a Medal of Honorhoz új pályákat készítenek; de a cég elég kelletlenül áll az átiratokhoz, inkább az eredeti, új játékokat szorgalmaznak.

Mindenkit meglepetésként ért, hogy a bemutatott játékokat mennyire titokban tudták tartani, egyedül arról szivárogtak ki hírek, hogy a Metropolis Street Racerrel elhíresült Bizarre Creations egy autóversenyes játékot fog bemutatni. Ez



▲ NFL Fever 2002



▲ Gotham



▲ Gotham

meg is történt, a Gotham kódnevre hallgató csodán mindössze 25 napot dolgoztak a bemutatás előtt, ennyi idő alatt játszható verziót tudtak összedobni a fiúk (ez is jelzi, hogy milyen könnyű programozni ■ masinát). A játék tulajdonképpen a MSR második részének tekinthető (a név joga a Segánál van, azért nem dőlt még el a végleges cím), annak minden velejárójával: a fényképek alapján lemodellezett városok, az eredeti kocsik és a Kudos-rendszer is itt van. Mivel a rövid fejlesztési idő miatt sok dolgot nem tudtak még elkészíteni a fiúk, ezért a hátterek a DC-s verzióból valók, és csak kétféle kocsit lehetett látni és irányítani. Igaz, azok a kocsik legalább úgy néznek ki, mint a Gran Turismo 3 járgányai, a tükröződések félelmetesek, minden fény úgy verődik vissza a gépekről, mint az életben (a kocsik 16000 poligonból állnak, ez ■ szám a GT3 esetében 3-4000). A játékban legalább 20 autó lesz, de a pontos



▲ Amped

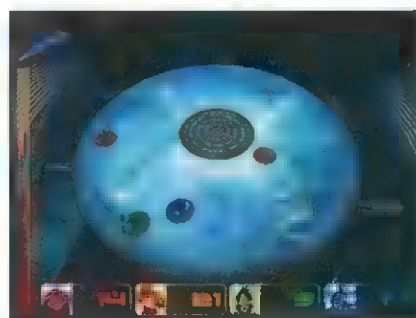
ba), lesznek ugratások, törnek majd ■ kocsik. Érdekesen hangzik, hogy esetleg (bár lehet, hogy nem fogják betenni ■ játékba) interneten is lehet játszani, és a kocsikban levő rádiókkal igazi, netes rádióadásokat lehet majd fogni. Aki szeretne tanácsokat adni a készítőeknek, az a www.bizarrecreations.com oldalon megteheti, mindenkit szívesen várnak.

Az Xbox megjelenésekor már kapható lesz az Amped névre hallgató snowboardos játék, amely kicsit más perspektívából közelíti meg a sportot, mint például ■ SSX.

A játékban sokkal kisebb jelentőségű lesz az a fajta verseny, amikor az a cél, hogy elsőként érjünk célba, sokkal inkább ■ trükközésen, grindolásokon lesz a hangsúly. Az Amped nem lesz olyan "céltalan", mint a Tony Hawk (ahol csak új pályákat és deszkákat nyerhetünk), ugyanis egy saját karaktert kell fölépítenünk, és elérni vele, hogy ő legyen a snowboard Dave Mirrāja, azaz szerepeljen magazinok címlapján, hívják meg különféle versenyekre, kapjon díjakat, és végül, hogy videójátékot készítsenek róla. Ahhoz, hogy a karrierünk így felíveljen, nem kell más tennünk, mint ■ pályákon kolbászoló fotósok, újságírók előtt bemutatni valami nyaktörő mutatványt. Ha sikerül, akkor belekerülhetünk egy lapba, ha nem, akkor is, de maximum ■ "hét marhája"-rovatba, ami nem lehet igazán célunk. Ha már néhány ilyen lap rendszeresen foglalkozik velünk, akkor megjelenhet néhány cég is, akik szponzorálnának minket, új deszkákat kaphatunk, és új helyekre utaztatnak minket. Ez a rendszer nagyon jól hangzik, sokkal érdekesebbé teheti a játékot! Azt sem lehet mondani, hogy ■ játékos határok közé lesz szorítva, ugyanis három igazi hegy



▲ Amped

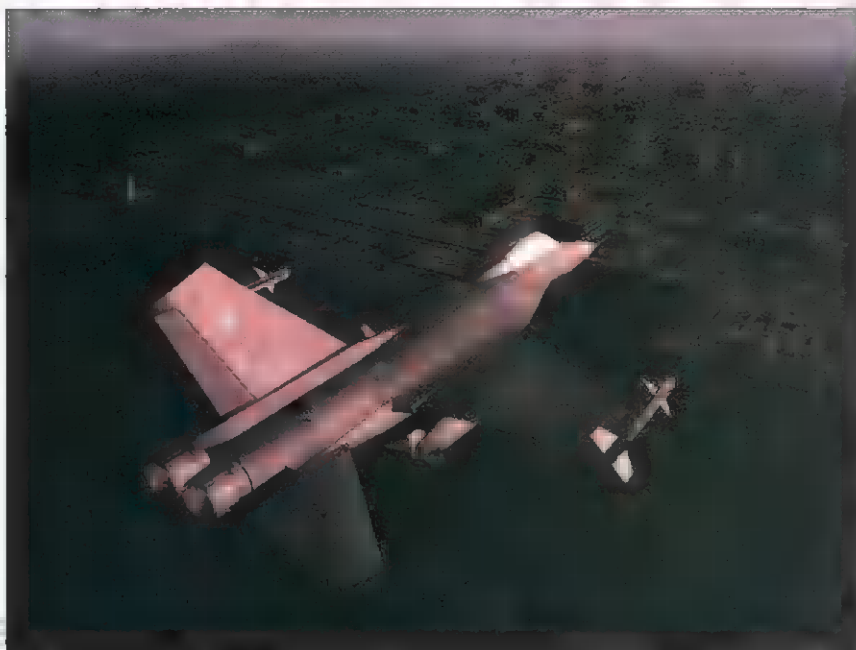


▲ Fuzion Frenzy

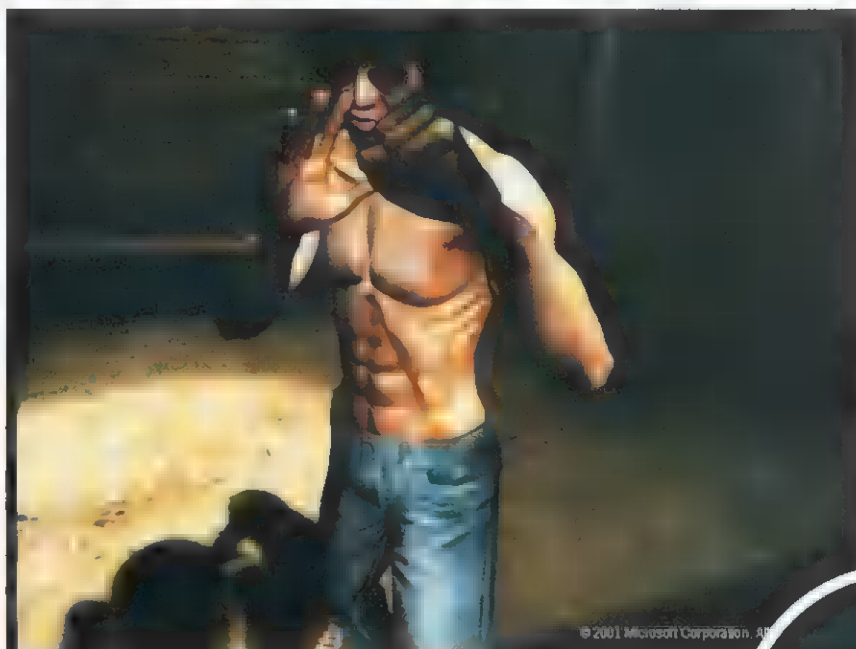
(Utah, Vermont, California) összesen 150 pályáján csúszhatunk le. Ha valaki tantakot akar játszani, azt is megteheti, ugyanis ■ helyszínek szinte határtalanok, bárhol el lehet menni a fák között, akár egy másik pályára is átkeveredhetünk. Minden helyszínen lesz 10 feladat, és 15 titkos helyszín, csak, hogy ne unatkozzunk. A többjátékos-módot is kiemelten támogatják, lehetőségünk lesz trükköket taníttatni ■ kezdőknek, de akár hógolyózhathatunk is (ha valakit egy trükk közben eltrafálnak egy hógolyóval, az mindenképpen elrontja azt, így ki lehet tolni ■ nagyon nagy arcú legényekkel). A DVD-re alapból is 10 órányi zene lesz felpakolva, de a winchester segítségével mindenki ■ saját cd-it mp3-má alakítva hallgathatja ■ lesiklások közben.

A kisebbekre is gondoltak a készítők,

szám akár a többszörösére is fölmehet. Néhány újítás ■ játékmenetben a MSR óta: az eddigi három város mellett New Yorkot is feltúrhatjuk, rengeteg mozgó dolog lesz a 300 pálya mindegyikén (madárrajok, kutyák, járókelők, sőt az egyik designer kedvenc csimpánzát is be akarja építeni a játék-



■ Air Force Delta 2



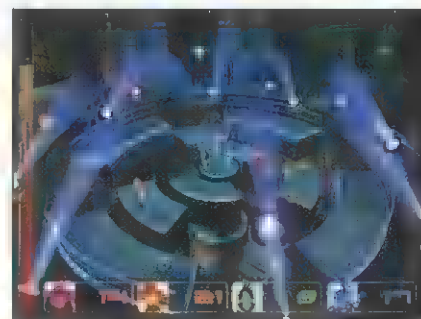
■ Kakuto-X

a Mario Party nyomdokain halad a Fuzion Frenzy, amiben négyen játszhatnak egyszerre, előreláthatólag az interneten keresztül. Hogy ne kelljen valakire órákat várni, ezért az egész játék valós időben fog játszódni, nem lesznek tehát körökre osztott feladatok. A legjobb mókák jelennek meg a Crash Bashból és ■ Marioból, lesz kisautóverseny, pong, "jégtafláról-lelőkös" verseny és még rengeteg más (összesen 45 minijáték lesz).

A képek alapján a legkevésbé impresszív játék (a beszámolók szerint azonban rendkívül izgalmas) a Nightcaster, amely Gauntlet-szerű játékmennettel rendelkezik, RPG-elemekkel felruházott akciójátékról van szó. Az egyjátékos mód is sokáig fogja képernyő előtt tartani a kalandorokat (20 órás játékidőt ígérnek), de az igazi a többjátékos mód lesz. A játékban Arrant, a fiatal

varázslót kell irányítani, akinek legerősebb fegyvere az Orb lesz, ami nem más, mint egy fénylő gömb – ezzel kell megsemmisíteni az ellenfeleket, de világitásra is kitűnően alkalmazható.

Az Azurikról és a Haloról többet nem írunk, hiszen pár oldallal arrébb előzetest találhattok. Néhány ömlesztett hír a végére az Xbox-ról: ■ winchester mérete megnőtt, már 10 GB-os (azért volt lehetséges, mert az árak estek, így ettől ■ fejlesztéstől nem lesz drágább ■ gép). Bemutatták a japánoknak tervezett kisebb irányítót, erről egy képet is láthatsz, összehasonlítva az amerikai/európaival. Mivel ■ konzolokon az egyik leg-sikeresebb játéktípus a verekedős kategória, életfontosságú, hogy Xboxra is megjelenjen legalább egy ilyen a konzol indulásakor. Eddig két programról van



■ Fuzion Frenzy

tudomásunk, az első az Xbox-exkluzív Dead or Alive 3, amiben a Team Ninja egészen vihetetlen grafikai megoldásokat rakott, a másik pedig ■ Dream Factory (Tobal, Ehrgeiz, Bouncer) által fejlesztett Kakuto-X-ként emlegetett program (ez magyarul körülbelül annyit tesz, hogy Harcos-X). Utóbbi olyan hihetetlenül kidolgozott karaktereket tartalmaz, amit videojátékban még nem láttunk. A mozgások teljesen élethűek, ■ karakterek lélegeznek, és szemükkel az ellenfél minden mozgását követik, de ami a legjobb, az az árnyékok viselkedése: minden valóságúen árnyékolódik, a karakterek még saját magukat is árnyékolják. Egyszerűen elképesztő, hogy még az első Xbox-játékok, félkész-zen ■ milyen elképesztően néznek ki. Meg kell említenünk az Air Force Delta 2-t, amit ■ Konami készít, a Breed nevű sci-fi akciójátékot, és az Inevitable-t, amiben egy démont kell alakítanunk. Az még nem derült ki, hogy az Unreal motorral pontosan milyen játék készül Xboxra, az unreal 2 előreláthatólag PC-re jön (remélhetőleg azért nem kell lemondanunk róla), a konzolosok pedig megkapják az Unreal Championshipet és az Unreal Warfare-t.

A Gamestock tehát elég impresszívra sikerült, Amerikában a konzol biztos befutónak látszik, hiszen a legnagyobb sikerű játékokat fejlesztették tovább (Tekken-Kakuto, Madden-NFL Fever, SSX-Amped, GT3-Gotham), valamint teljesen friss

játékokat (főleg az akció-műfajból) is kapunk, mint az Azurik vagy a Halo. Japánban viszont kérdéses a sikere, következő hónapban olvashattok a konzol japán bemutatkozásáról a Tokio Game Show-n.

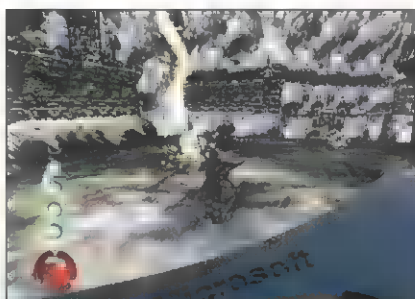
Márciusban rendezték a Game Developers Conference nevű játék-kiállítás, ahol néhány játék bemutatása mellett kiosztottak különféle díjakat. Ezek érdekessége, hogy bár minden platformot figyelembe vettek (PC, Mac, konzol), majd minden díjat konzolos játéknak nyert, csak a legjobb sztori díjat vitte haza a Baldur's Gate 2 (megérdemelten, ezt hozzá kell tennünk), és az év legjobb játéka címet a Diablo 2. A legtöbb díjat az SSX nyert (ötöt), a második a Final Fantasy IX-cel, végül az új Zelda és a MoH Underground osztozott a harmadik helyen két-két plectsnivel.



▲ Breed



▲ Nightcaster

**Legjobb művészi rendezés**

Final Fantasy IX (PSX)
SquareSoft/Square EA

Legjobb animáció

Final Fantasy IX (PSX)
SquareSoft/Square EA

Legjobb hanghatások

Medal of Honor: Underground (PSX)
EA Los Angeles/EA

Legjobb zene

Medal of Honor: Underground (PSX)
EA Los Angeles/EA

Legjobb játékdesign

Zelda: Majora's Mask (N64)
Nintendo./Nintendo

Legjobb grafika

SSX (PS2)
EA Canada/EA

Legélvezetesebb játékmenet

SSX (PS2)
EA Canada/EA

Legjobb sztori

Baldur's Gate II (PC)
Bioware/Interplay

Az év játéka

Diablo 2 (PC)
Blizzard/Havas Interactive

Az év legjobb konzolos akció/kalandjátéka

Zelda: Majora's Mask (N64)
Nintendo/Nintendo

Az év legjobb konzolos szerepjátéka

Final Fantasy IX (PSX)
SquareSoft/Square EA

Az év legjobb konzolos akciójátéka

Dead or Alive 2 (DC)
Team Ninja/Teemo

Az év legjobb konzolos versenyjátéka

SSX (PS2)
EA Canada/EA

Az év legjobb konzolos családi játéka

Mario Tennis (Nintendo 64)
Nintendo/Nintendo

Az év legjobb konzolos sportjátéka

SSX (PS2)
EA Canada/EA

Innováció a konzolos játékokban

Shenmue (DC)
AM2/Sega

Az év konzoljátéka

SSX (PS2)
EA Canada/EA

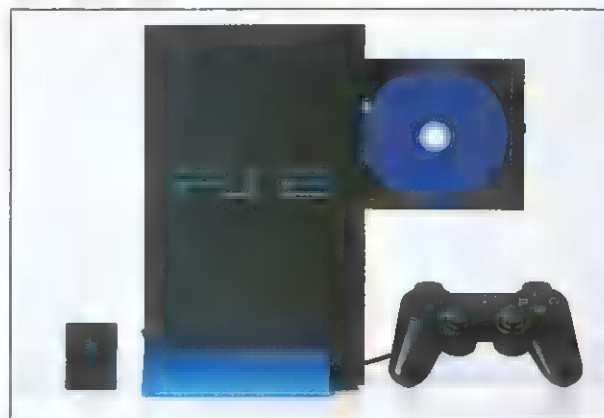


A PS2 első éve

A Sonynál a vége felé közeledik az üzleti év. A multiknál ugyebár ilyenkor illik nyilvánosságra hozni néhány olyan adatot, amely a részvénytulajdonosokat eufórikus mámorba ringatja, avagy ■ családi lőfegyver évente esedékes pucolására készíti. Az utóbbi verzió ■ Segával ellentétben mondjuk ■ Sonynál nem fenyeget, hiszen a március 23-án kiadott hivatalos sajtóközleményük szerint túlvannak a tízmilliomodik leszállított PS2-n (mindössze egy éve, 2000. március 4-én mutatták be Japánban), és ez közel háromszorosan múlja felül az 1994. decemberében piacra dobott PlayStation hasonló időszak alatt elért eladási eredményeit. A gépekből 4.65 millió került a japán, 2.76 millió az észak-amerikai (megjelenés október 26.), és 2.63 millió az európai (megjelenés november 24.) boltok polcaira.

A kétségtelen üzleti siker hatására a gyártást a tavasz folyamán havi 1.5 millióról 2 millióra fogják emelni, és terveik szerint következő üzleti évükben (vagyis jövő év március 31-ig) újabb 20 milliót fognak szállítani. Így tehát nyilván néhány éven belül hamarosan behozza a Playstationt, amelyből eddig összesen 80 millió talált gazdára (ebből 31 millió PAL, azaz eu-

rópai országban). Japánban március végéig 183 PS2-játék jelent meg, amelyek száma ■ tervek szerint jövő ilyenkorra 370 új címmel gazdagodik. Európában kicsit szegényesebb a választék: 5 Sony kiadású PS2 játék mellett 53 cím jelent meg az új konzolra, de több mint 300 áll fejlesztés alatt, és ezekből több mint 100 egy éven belül meg is jelenik, tehát ■ óházában is vidám, játékokban gazdag év elé nézünk.



A 2000. év USA eladási adatai

1	Pokémon Stadium	Nintendo	N64	1.701.820
3	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	PS	1.300.029
5	Gran Turismo 2	Sony	PS	1.155.469
8	Madden NFL 2001	Electronic Arts	PS	990.914
10	WWF Smackdown!	THQ	PS	976.143

1	Pokémon Stadium	Nintendo	1.701.820
3	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	1.007.806
5	WWF No Mercy	THQ	764.737
7	Star Wars: Episode I: Racer	Nintendo	632.143
■	Mario Tennis	Nintendo	503.200

1	Madden NFL 2001	Electronic Arts	661.140
3	SSX	Electronic Arts	326.751
5	Ridge Racer V	Namco	124.951
7	Smuggler's Run	Rockstar Games	120.626
■	TimeSplitters	Eidos	115.680

1	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	1.553.269
3	Gran Turismo 2	Sony	1.155.469
5	Final Fantasy ■	Square EA	987.354
7	Driver 2	Infogrames	804.447
■	WWF Smackdown! 2	THQ	750.620
9	Syphon Filter 2	989 Studios	711.997

1	NFL 2K1	SEGA	901.791
■	NBA 2K1	SEGA	504.429
5	Resident Evil: CODE Veronica	Capcom	442.406
7	World Series Baseball 2K1	SEGA	347.026
9	NBA 2K1	SEGA	311.283

Ki tudhatja a jövőt? Kézenfekvő a válasz: senki. Azért sejtéseink már vannak róla, szóval a Playtime! stábja egy kissé ingoványos talajra merészkedve ebben a hónapban is megpróbálja felderíteni, hogy mi kavargó a játékfejlesztők boszorkánykonyhájában rotyogó üstökben.

PREPLAY

A melléklettel megpróbáljuk felmérni, hogy mennyire érdekelnek a játékok a közönséget.

- ★★★★★ Potenciális kasszasiker
- ★★★★ Potenciális kasszasiker
- ★★★ Megjelenés
- ★★ Kisebbségi sikert
- ★ Kisebbségi sikert

Első benyomások

★★★★★ Potenciális kasszasiker

Első ránézésre megérkezik erre a szintre.
A játékot hal meg utoljára...

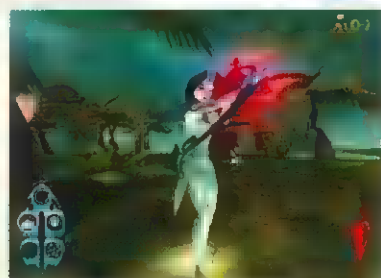
KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

50%

Az játékot megérkezik erre a szintre.
A játékot hal meg utoljára...



▲ Panzer Front



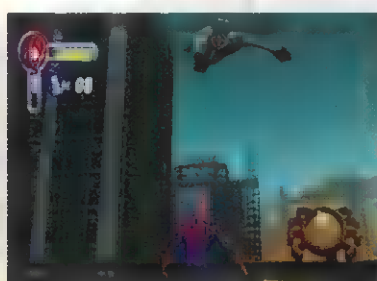
▲ Giants

Tartalom

Panzer Front (PS)	18
WDL Warjetz (PS)	19
Army Menia (PS/PS2)	20
Portal Runner (PS2)	22
Medal of Honor - roham (PS2)	24
Escape from the Monkey Island	26
Legion: Legend of Excalibur (PS2)	27
Giants (PS2)	28
Dragonriders (DC)	29
Chakan (DC)	30
Spiderman (DC)	31
Halo (Xbox)	32
Azurik: Rise of Perathia (Xbox)	33
Dr. Mario (N64)	34



▲ Halo



▲ Spiderman

PANZER FRONT

Tankológia



Típus	Akció-stratégia
Kiadó	JVC
	www.enterbrain.co.jp
	Enterbrain
	május

A konzolos stratégia-fanok nincsenek elkényeztetve, az egyszer már biztos. Ha meg is jelenik valami háborús játék, akkor az vagy nem stratégia (mint a Medal of Honorok, vagy a Hidden & Dangerous Dreamcaston), vagy Army Men, ami már önmagában sokaknak okoz problémákat. A japánok persze ezen a téren - is - jobban vannak elerestve, náluk jónéhány második világháborús játék megjelent már. Ezek eddig kizárólag ott voltak hozzáférhetőek, ám az Enterbrain végre fantáziát látott egy európai kiadásban is, és abból, amit eddig láttunk belőle, bizony, ennek örülni kell.

A Panzer Front körülbelül fele-fele arányban ötvözi az akciót és a stratégiát (most kizárólag ■

Playstationös verzióról beszélünk, az egykori ASCII által menedzsel Dreamcast-változat sokkal inkább volt akció, mint stratégia), tehát ■ küldetésekben bizony taktikázni is kell, ha meg akarjuk nyerni a pályákat. A Panzer Front a tankimádók "régi szép idején", azaz a II. világháborúban játszódik, mégpedig a legfontosabb csatákban: Franciaországban a gerillákkal együtt kell küzdenünk, Oroszországban rész kell vennünk ■ ellentámadásban, és végül Berlinbe ■ be kell vonulnunk. Természetesen nem is japán játék lenne ■ Panzer, ha nem lennének benne csak ■ készítőik fantáziájában levő küldetések. Ezek egyébként valószínűleg enyhe ellenérzéseket fognak kiváltani ■ amerikai játékosokból, ugyanis ezek a fiktív pályák ■ Egyesült Államok Japán által történő megtámadásával foglalkoznak.

A 25 küldetéshez hasonló számú tankot vehetünk igénybe, melyek közül lesznek a valóságban is létezők (Marder, Panther, T-34) és lesznek kitaláltak is, csak hogy érdekesebb legyen a játék. A tankok

nem csak nevükben, hanem viselkedésükben is eltérnek majd egymástól, mindig az éppen adott fajta erősségét kell kihasználnunk. A játék legnagyobb pozitívuma az, hogy nem egyedül megyünk megvívni ■ csatákat, hanem pár pajtásunkat is mindig magunkkal vihetjük. Őket egy menü segítségével irányíthatjuk a térképen. Mivel az nem számít, ha ők elbuknak - a küldetés teljesítésének pillanatában ugyanis csak nekünk kell életben lennünk - ezért őket kell figyelemelterelőnek használni. Ha már sokadik próbálkozásra sem tudunk áttörni egy blokádot, nincs más dolgunk, mint előhívni a szerencsés kiválasztottat, elmagyarázni neki, hogy a haza érdekében cselekszünk, valamint hogy magasabb érdekek forognak kockán, és ezután elküldeni az ellenséges tankok lőtávolságán éppen kívülre. Mivel azok előbb-utóbb

észreveszik ■ körülöttük

szembázó járművet, otthagynak csapatpapot, és elkezdik üldözni hősünket. Mivel igen hamar felszecskázzák, a búcsúkönyv elmorzsolását későbbre kell halasztani, inkább gyorsan be kell lánctalpagolni az immár őrizetlen bázisra.

Ilyen és ehhez hasonló trükköket minden pályán bevezethetünk, hogy megkönnyítsük életünket, ez igen élvezetessé teszi a játékmenetet. A grafika igen szépre sikerült, az avatott szemek első pillantásra felismerhetnek minden gépet a játékban. Igaz, a robbanások és a terep talán nem olyan szép, mint elvárhatnánk, de minden nem lehet tökéletes, ennek is örülnünk kell. Sajnos ■ PSX ereje ilyen grafikai igénybevétel mellett nem tesz lehetővé multiplayer-módot, pedig az aztán igen érdekes lenne: két tábornok, amint bőszen próbálja kicselezni és csapdába csalni ■ másikat. Mindenképpen és mindenkinek ajánlott!

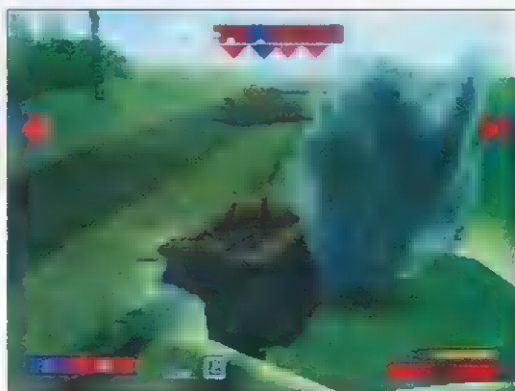
Első benyomások

★★★★★ Potenciális sikervárományos

Mivel nincs riválisa, valószínűleg akkor is nagy siker lenne, ha nem lenne ennyire jó.

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

75%



WDL WARJETZ

Égi háború

PS / PS2

Típus	Akcio
Kiadó	Ubisoft
	www.3DO.com
Fejlesztő	3DO
Jelenés	2001. tavasz

2 062. Röpké ötven esztendővel ■ Nagy Háború után, amely során a Föld népei közös elhatározással, kemény erőfeszítések árán lakhatatlanná nyilvánították kis sárgolyónk tekintélyes hányadát, újra ébredezni kezd dicső civilizációnk, főnixként támadva fel nukleáris hamvaiból. Mivel a bolygó nagyobbik fele nem éppen a boldogságtól sugárzik, a túlélők viszonylag kis területre koncentráldva építették fel meleg családi fészkeiket. Bármiféle szilárd társadalmi rend és törvények híján ■ irdatlan megalopoliszok a nem kimondottan emberbaráti szeretettől fűtött, mutáns bandák melegágyaivá váltak, nem csoda, hiszen lassan már fél évszázada nem akadt példa egy nyomorult kis háborúcskára sem. A gondolkodó elmék előtt hamar világossá vált, hogy a tomboló erőszakhullám megfékezéséhez kell valami, ami leköti az unatkozó honpolgárt, amely mindenki számára érthető és érdekfeszítő, egy új vallás, egyfajta magasztos kapocs lélek és lélek között.

Úgy bizony, ■ tévéről beszélünk, egész pontosan a tévévetélkedőről. A Barátok közhöz hasonlóan, a távoli jövő televíziós programjai is folyamatosan toborozák az új résztvevőket, fenntartva az állandó érdeklődést. Természetesen szigorúan alkalmazkodva a modern világrend igényeihez, Vágó István helyett egymás-

sal küzdenek a beszélő nevű World Destruction League szórakoztató műsor felfegyverzett vendégei, hiszen merő pazarlás lenne nem kihasználni a háborúból megmaradt hadfelszerelést.

Bizonyára ismerősen cseng a történet mindazoknak, akik játszottak ■ World Destruction League első részével, a Thunder tanks-szal. A 3DO-tól egyáltalán nem meglepő módon készül ugyanis a nagysikerű játék második része, a kiadó hírverése szerint PSX-re és PS2-re egyaránt. Az új darabban végre véget vetnek a földhözragadt létformának, immár a széles levegőégben szárnyalva kell megvívunk csatáinkat. Az előrejelzések alapján összesen kilencféle repülő masinériával segíthetjük ki riválisainkat ■ földi sralomvölgyből, így mind a könnyű, fordulékony (pl. a Dragonfly), mind ■ ormótlan, ámde meggyőző tűzerejű gépek (pl. a Marauder II) szerelmei megtalálhatják majd kedvenceiket. Járműveink természetesen bőven el lesznek látva a legkülönbé-
 lebb pusztító felszereléssel, az előzetes alapján ■ robbanófegyverek egész arzenálja áll majd rendelkezésünkre: légi aknák, MegaNuke, célkővető rakéták stb.

A játék menete egy ■ egyben követi az előd logikáját: az egyes helyszíneken repkedve ripityává löjük az elénk kerülő berendezéseket, légyenek azok akár földi, akár légi célpontok. Vadászgathatunk ■ CPU-ra egyedül, vagy kettesben, sőt ha minden igaz, játszhatunk egymás ellen is. Az unalom szűkszerű kiteljesedését ■ különböző típusú harci stílusok hivatottak lassítani, szám szerint hatan vannak jelenleg. Ezen felül ■ csatatér változatosságára is nagy hangsúlyt fektettek a fejlesztők, ■ hírek alapján legalább nyolc szinten folyhat az ütközet, Antarktisz hús lankáitól kezdve Atlantisz misztikus földjéig.

Első benyomások

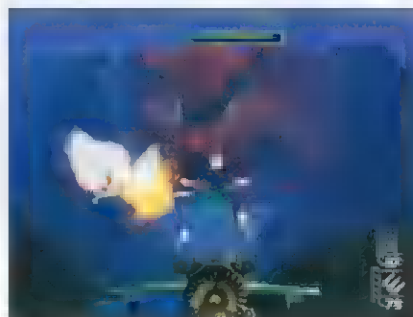
★★★ **Már meglátjuk**

Igéretes grafikájú ■ ■ ■, hogy az ötlet nem túl eredeti.

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

80%

Hát, nem ■ tudom. A 3DO-tól már megszokhattuk, hogy minden az átlagnál jobban fogyó játékból sorozatot készít (lásd: Army Men), de néha nem ártana ■ soron következő részbe valami lényegi újdonságot is belerakni. Remélni azért szabad, végül is még akár jó is kisülhet belőle.



Tovább menetelnek a műanyag katonák

ARMY MANIA

PS / PS2

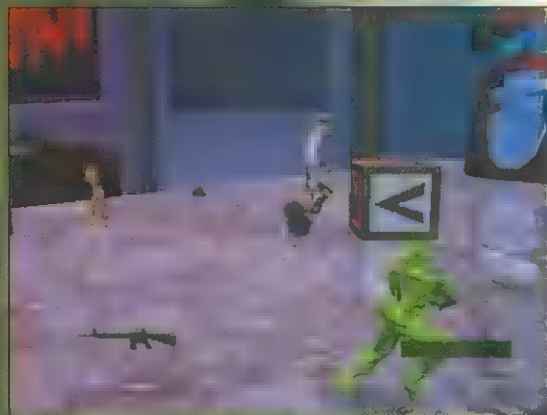
Típus	Akció
Kiadó	Ubisoft
	www.3do.com
Fejlesztő	3DO
Magyarítás	1. faszka

H ■ ■ 3DO Army Men-sorozata nem is a legnépesebb család a játékok piacán (bár az sem lenne csoda), a legvirgoncabb pestisvírust megszügyenítő sebességgel való szaporodása hamarosan nyilván azzá teszi. ("Egész véletlenül" tesztjeink között is találtak egyet, családfával.) Az ember néha már kételkedik benne, hogy a játékipar képes-e felszívni ezt a plastik ármádiát - de hát nyilván nem is csinálnák, ha nem így lenne. Következésképp a műanyag katonák vérfigyasztó öszezcsapásait feldolgozó játékfolymnak még közel sincs vége: a húsvéti piac alkalmából földön, vízen, levegőben ■ a spájzban újabb elit zöld seregek gyülekeznek, hogy diadalra vigyék színük szent ügyét. (Plasztikus képpel élve: nézeteltérésük okai hasonló okokra vezethetők vissza, mint a futballcsapatoknál, nevezetesen más a színük. A párhuzamot tovább erősíti, hogy a konfliktushelyzetek kialakulásának oka mindkét esetben rendszerint

"fröccsöntés" - még ha más értelmezésben is.)

Kezdjük a disszemiát a Sarge Heroes 2. alcímet viselő jeles darabbal, amely a klasszikus Army Men-hagyományokat viszi tovább. Ebben a legjelesebb zöld hadfi, Sarge őrmester, illetve kardos kis menyecskeje, Vicki szerepét alakítjuk (bár utóbbi esetben célszerűbb lenne talán a "lángszórós" jelző használata), akik a Bravo Team tagjainak segítségével veszik fel ismét a harcot Plastro tábornok gonosz cser színű csapatai ellen 16 küldetésben. A helyzetet bonyolítja, hogy ebben a részben bemutatkozik ■ ördögien ravasz/gonosz/miegymás Brigitte Bleu, aki történetesen új szint hoz a játékba, mert ■ nem zöld, se nem cser - hanem kék. Persze azzal szint vall, hogy a hódításokból járó szerény üzletkötői jutalék fejében a gonosz Plastronak ajánl fel egy szürmot, amellyel a csernahajder olyan szupercsapatokat képes gyártani, amelyek lerohanással fenyegetik a bátor, ámde zöldfülű zöld seregét. A derék játékos természetesen nem hagyja népét cserben, és az eddig megszokottak szerinti baljós helyszíneken (billiárdasztal, fridzsider belseje, flipper stb.) eldördülnek ■ karabélyok, pánccélöklők... Miközben jelentős mennyiségű katona válik recirkulálhatatlan hulladékká, az is kiderül, hogy miféle terveket is forgat a fejében Brigitte Bleu.

Hasonlóan egy folytatás az Air Attack 2., ahol jelentős változásképpen nem ■ Bravo, hanem az Alpha Team kötelékében harcolunk - ennél talán kevésbé, fontos, hogy egy új dimenzióban: ■ levegőben... 22 új küldetésben találkozunk ismét Blade-től Bombshellig minden-





MISSING

NAME: GENERAL PLASTRO COLT
PAT REDUCED TO ZERO
GRADE: 1

Első benyomások

Majd megérkelek

Az Army Men-rajongók mindegyiket imádni fogják, bár kicsi ez a megjelenési ütem

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

50%

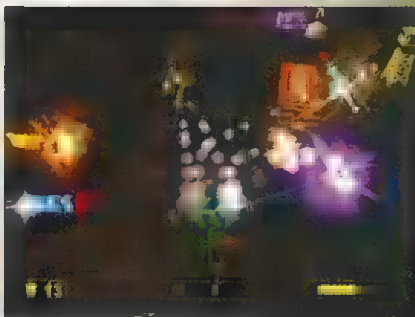
kivel, és természetesen nem maradhatott el a sorozat egyes részeit összekötő Sarge, Vicki és a gonosz Plastro tábornok sem. A műanyag légierő első bemutatkozását nyilván a Soviet Strike és hasonló jellegű társainak sikere inspirálhatta: négy különböző karakterisztikájú helikopter között választva fogunk bevetésre repülni egy három dimenziós terepen, ahol a leggonoszabb lő- és robbanó fegyverekkel pusztíthatjuk ■ alatt cselengő katonákat, harcjárműveket, valamint épületeket. További felszerelések közé tartozik egy sodronykötél is, ami egyaránt alkalmas lehet ■ becsületes zöld katonák megmenekítésére, de ugyanúgy kiválóan megfelel arra ■ célra is, hogy a terep berendezési tárgyait (például egy méretes sziklát) magunkkal vonsszolja ■ cser színűek élő- és anyagi ejére pottyanva pusztítsuk őket. Talán ■ szerzők is érezték, hogy ennél azért többre lesz szükség, ha ilyen versenytársakkal akarnak konkurálni. Az idétlen helyszínek megmaradtak (japán télikert, Vadnyugat, virágágyás, stb.), de a PS2-változat új multiplayer lehetőségekkel is bővült, amellyel 10 pályán kooperatív vagy egymás elleni harcra is lehetőség kínálkozik.

Az Army Men: Omega Soldierben visszaszállunk ■ földre. Ebben jön el az ■ pillanat, amikor a zöldek végérvényesen megelégednek Plastro tábornok és cser színű armadájának állandó packázását, amely újabb és újabb részekben való szereplésre kényszeríti őket, és egyszer és mindenkorra véget vethetnek ■ történések által csak Műanyag Wars néven emlegetett érának. A hadsereg titkos laboratóriumában már régóta együtt dolgozik a legcsiszoltabb plasztik elmékkel egy egyszerűen csak Mr. X-nek titulált lény, és ez a jeles gárda végre döntő fegyvert ad a zöldek kezébe: genetikai (vagy inkább: műanyag-) szintézissel sikerült előállítaniuk az Omega Soldiert, amely egyesíti magában a legkiválóbb zöld gárdisták legjobb harci tulajdonságait, és így olyan

képességek birtokába jut, hogy akár egy egész ellenséges hadsereget is legyőzhet. Erre persze szükség is lesz (lévén erről szól ■ játék), nemkülönben különleges képességeire. Az Omega Soldier 24 különböző fegyvertípust használhat a PS2- és egy tucatnyit a PS One-verzióban. Ahogy egyre erősebb ellenséges egységekbe botlik, képessé válik fegyvereit három további szintre fejleszteni, továbbá metamorfózis útján egyre ügyesebben abszorbálja az őt ért támadásokat. Vészhelyzet esetén rendelkezésére áll továbbá ■ bio-csapás, amely koncentrikusan terjedő blohullámokkal eltakarít minden, ■ környékén tartozkodó cser gazfickót. A játék 16 pályáján teljes

360 fokok mozgási (pontosabban tüzélségi) szabadságot ígérnek ■ szerzők, továbbá lehetőség lesz két játékosal történő multiplayer játékra is kooperatív módon.

Az Omega Soldier természetesen nem az utolsó darab lesz a műanyag katonák enyhén túlnépesedett családjában, hiszen éppen csak hogy befejeztük a fentebb bemutatott preview-verziók megismerését, amikor postaládánkban feltűnt egy Green Rogue névre hallgató újabb rész előzetese... Az első ijedelem azonban tovareppt, amikor kiderült, hogy ez az Omega Soldier PS2-változatának (ál)neve, de az biztos, hogy a plasztik harcosok tehát kitartóan menetelnek tovább, és az egyre hosszabbra nyúló díszmenet most már valószínűleg csak egy alkalomadtán bekövetkező világvége, netán a környezetvédők általános letámadásos hadművelete vethet véget.



PORTAL RUNNER

Plasztikai műtét egy Army Womanen



Mint hamarost kiderül (vagy esetleg már kiderült - ez szerkesztők szeszélyének függvénye), az ember manapság már nem mehet el úgy egy játékkonzol mellett, hogy egy két fröccsöntött katona ki ne dugná a fejét belőle: a 3DO Army Men-sorozatának különböző részeivel lassan már Dunát lehetne rekeszteni (mellékvizeivel egyetemben), és ■ hirtelen felindulás kezdeti lendülete még mindig nem látszik megtörni a szerzőkön. Olyannyira nem, hogy egy eleddig viszonylag Army Men-mentes területnek számító terület ellen is támadásra készülődnek: új, Portal Runner című játékok ugyanis Lara Croft és népes baráti társasága, az akció/kalandjátékok műfaját célozta meg.

Szó se róla, minden olyan paraméterrel rendelkezik, amit a manapság divatos trendeknek megfelelni kívánó hóstól elvárhatunk: nőnemű, és szorosan testre simuló ruhája olyan vonalakat enged sejtetni, hogy az Army Menektől elvonatkoztatni képes szemlélőnek is azonnal a "plasztik" szó jut eszébe, szóval - lévén időközben teljes mértékben levetkőzte műanyag jellegét - az embernek kedve támad rádumálni, hogy egyéb

dolgokat is levetkőzzön... A hölgy egyébként nyilván már ismerős az Army Menben kiművelt publikumnak: ő Vicki Grimm, ■ Zöld Csillag magazin száguldo riportere, ■ dicsőséges Zöld hadsereget parancsnokló Grimm ezredes leánya, és - nem utolsósorban - Sarge őrmester, ■ legjelesebb Army manusz műanyag szívének választottja. A Portal Runner alapkonfliktusa éppen kettejük kapcsolatának köszönhető: Brigitte Bleu, ■ Kékek legkőrmönfontabb kémnője mindenáron szeretné megszerezni magának a derék Sarge őrmestert, így tehát Vickit el kell tüntetnie a színről. Amikor éppen nem szerelmes, Bleu kisasszony új, titokzatos világokra nyíló portálokra szokott bukkanni, és az ezekről szóló névtelen levéllel sikerül is őt

egy találkára csalnia, ahol el-képzései szerint Vicki egy gonosz harci robot, Rage csapdájába esik. A terv azonban csődöt mond: Vicki segítségére siet egy bűvös oroszán, amely bűvösségénél talán már csak keresztzüleinek fantáziája volt nagyobb (a derék négy lábú ugyanis a Leo névre hallgat), és mindketten belehuppannak egy ilyen portálba. Az új dimenzió pedig természetesen felfedezésre vár!

A játék összesen öt különböző világból áll, amelyek különböző történeti időszakokat foglalnak magukba, és ezek távolról sem barátságos lakói (összesen 35 fajta képviselteti magát) természetesen illeszkednek ■ környezetéhez: ■ dinókkal benépesített prehisztorikus világban vidám raptorok és pterodaktilusok látnak bennünk megfelelő vacsorát, ■ középkori világban lovagok és denevérek invitálnak hűgre, de akad úrvilág is ufókkal, modern világ és Army Men világ is. A szerzők nyilván imádják az ötös számot, mert a 25 szint-

Első benyomások

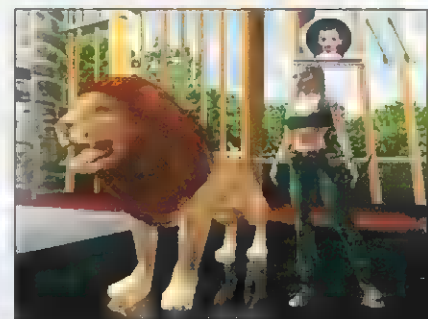
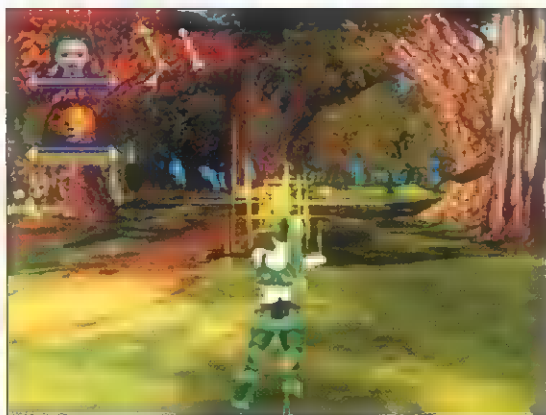
Majd
★★★★
jól beáratott karakter meglovagolja a legdivat-sabb tren: let. Vagy le-játál-iz oroszánját.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

80%

ből álló kaland öt különböző részre (vagyis inkább játéktílusra) oszlik, amelyek között egyaránt lesz szerencsénk platformokon ugrálni, lövöldözni, netán logikai feladványokat megoldani. A játéknak négyféle módon állhatunk neki: Vickit irányítva egyedül, Vickivel és Leoval, Vickivel Leon lovagolva, illetve Leoval egyedül. (Természetesen hazudtam: a mágikus ötödik játékmód ■ multiplayer.)

Az biztos, hogy a játék az Army Men-sorozat kedvelőinek sok meglepetést tartogathat: kellemesen humán női főszereplő, összetettebb játékmenet, és - hah, kicsoda szentségtörés! - új és nyílvessző a már megszokott karabély és páncélöklő helyett. A 3DO és a Ubisoft is nyilván potenciális sikervárományosnak tartja, legalábbis rengeteg pénzt fektettek a játék promóciójába: a szokásos reklámkampányt egy afféle Adventures of Mrs. Turok-szerű képregénnyel is megtámogatják. (Akit esetleg érdekel: a játéknak lesz Gameboy Color-verziója is)



POKÉMON

Gotta catch 'em all!™



LUGIA

JOHTO

GAME BOY COLOR

Folytatódjon ■ nagy kaland, és legyél a világ legjobb Pokémon mestere...

- JOHTO-ban, a Pokémonok új világában,
- ahol különböző nemű új Pokémonok tucatjait szerezheted meg, nevelheted és képezheted őket.
- Néhány Pokémonnal csak éjszaka találkozhatasz, mások nappal jelennek meg. Állítsd be tehát a beépített órát pontosan.
- Az arany és ezüst változat oda-vissza átjárható a korábbi kék, piros, és sárga változattal.



MEDAL OF HONOR ROHAM

Playstation 2

Cím	Frontline
Típus	FPS
Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	EA Los Angeles
Megjelenés	2001. eleje

Playstation 2

Cím	Fighter Command
Típus	repülőgép-szimulátor
Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	EA Los Angeles
Megjelenés	2001. eleje

Xbox

Cím	Allied Assault
Típus	FPS
Kiadó	Electronic Arts
Fejlesztő	2015
Megjelenés	2001. vége

A PSX történelmének legjobb Quake-klónja cím (már a stílusalkotó játék mellett persze) mindenképpen a Medal of Honor, illetve kiegészítőjét, az Undergroundot illeti. Annyi hangulatos elem volt benne - ■ gránátot visszahozó kutyák, a németül kiabáló katonák, a változatos misziók - amennyit nem sok programban látni, nem csoda, hogy az EA a játék sikerét látva több folytatást is elkezdett készíttetni, rögtön két platformra.

A két

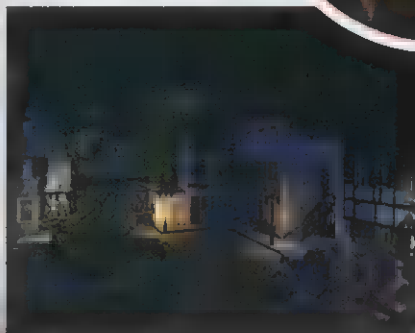
PS2-re készülő rész között tulajdonképpen csak a játék történetének időpontja lesz közös, mindkettő a második világháború alatt játszódik. Amíg a Frontline a "klasszikus" Medal of Honor játék nyomában jár, addig a Fighter Command egy vérbeli repülőgép-szimulátor lesz.

A játék fő célja egy, ■ náci által fejlesztett kísérleti repülőgép, ■ HO-IX megszerzése lesz, de ehhez igencsak rögs út vezet. A játék teljes egészében a Medal of Honor első részének harmadik és negyedik küldetése között játszódik, egy kis franci városkában kezdődnek az események, ahol ■ helyi ellenállók segítségét kell kihasználnunk, míg az utolsó dolog, amit látni fogunk (pozitív esetben) az hősünk lesz, amint az elkötött kísérleti géppel elrepül a titkos német repülőteréről.

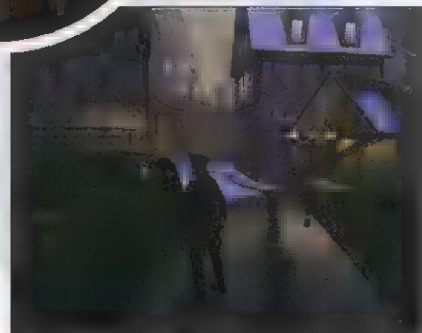
A Frontline-ban ugyanazt ■ Jim Pattersont kell irányítanunk, akit eddig is rengeteg veszélyes helyzetbe küldtünk, ezúttal összesen 15 küldetésben lehet részünk, melyek között lesz néhány "rambós" is, vagyis ész nélkül kell töltenyfogytáig löni ■ náciakat, és lesznek olyan helyzetek is, amikor nem célszerű ezt a módszert alkalmazni - például lopakodunk valahová. Természetesen utóbbi esetben elég egyetlen rossz mozdulat, és máris bután nézhetünk a miniket gyorsan körülvéve és ránk fegyverrel mutogató frítzekre. A gyilkolászós küldetésekben húsféle fegyver áll segítségünkre, melyek közül akár 12-t is egyszerre magunkkal cipelhetünk. A legelső változás, amit észrevehetünk az ■ grafika lesz, részletesen ki-

dolgozott városokban rohangálhatunk, minden katona legalább 2500 poligonból fog állni (ez a tízszerese a PSX-es részben szereplőknek), és gyönyörű effektek kísérik akcióinkat. A másik terület, amire igen nagy gondot fordítanak a fejlesztők, az a mesterséges intelligencia továbbfejlesztése (pedig eddig sem volt piskóta), illetve ■ változatos küldetések kieszélése. A már említett lopakodós miszió mellett részünk lesz egy német kikötő fölrobbantásában, ki kell mentenünk egy ellenállót egy náci által őrzött kastélyból, hatástalanítanunk kell egy híd alá szerelt bombát, vagy éppen egy száguldó vonat tetőjén kell előrejutnunk, hogy megakadályozzuk ■ hadianyag felhasználását, de az is nagyon jól hangzik, hogy egyszer egy száguldó teherautó hátuljából lövöldözve kell megakadályozni, hogy utolérjenek minket. A mesterséges intelligenciára csak néhány példa: a kísérő katonák megpróbálják elemezni ■ tevékenységünket, és ■ lehető legjobbban segíteni azt, akár az életük feláldozása árán is. Ha kilőjük az ellenséges parancsnokot, akkor ■ irányítása alatt állott katonák egy ideig csak össze-vissza fognak császkalni, próbálva feldolgozni az óriási veszteséget - ez az idő tökéletesen eligendő lesz arra, hogy lekaszáljuk őket egy sorozattal. A készítők ■ realizmusra törekszenek (már azon túl, hogy egyedül lenyomunk párezer gémánt), a katonák ruháit igazi egyenruhák után készítik el, a sztori kidolgozásában régi katonák, és a HO-IX katonái is részt vesznek.

Minden bizonnyal méltó folytatás lesz program,



▲ Frontline



▲ Allied Assault



csak az a baj vele, hogy még igen sokat kell rá várunk. Az egyetlen hiányosság az, hogy nem lesz semmiféle multiplayer-lehetőség a programban, ami pedig igen sokat dobna rajta.

A három program közül ■ **Fighter Command**-ről lehet tudni a legkevesebbet, hiszen csak januárban kezdték el ■ fejlesztést. Az már biztos, hogy nem akciójátékot akarnak készíteni, hanem igazi szimulátort, eltérő menettulajdonságú gépekkel (eddig két gép biztos, a P-51 és a B-12 bombázó, de legalább hát repülő szeretnének elérhetővé tenni a végleges játékban), reális viszonyokkal (ha ész nélkül berepülünk egy légvédelmi üteg látóterébe, még egy kiskánálnyi sem marad belőlünk, figyelünk kell a többiekre, és adott esetben ki kell őket segítenünk a bajból) - és ami ■ legjobb, kooperatív móddal. Ez utóbbira készítenek három speciális pályát is, ahol egyikünk ■ pilóta, másikunk a faroklövész helyét foglalhatja el. A játék a Csendes-óceán térségében fog játszódni, és sajnos csak az amerikai oldalon vehetünk részt a küzdelemben, nem lesz rá mód, hogy Zero-kkal hajtunk végre kamikaze támadást amerikai anyahajók ellen.

Az **Allied Assault** leginkább ■ **Frontline**-nal mutat hasonlóságot, lévén ez is egy FPS lesz, azonban itt egy Mike Powell nevű amerikai katona szerepébe bújunk, akit több, mint 30 küldetésben pályolgat-

hatunk. A játéknak tehát tulajdonképpen semmi köze az eddigi Medal of Honorokhoz, minden bizonnyal marketing-okok miatt döntöttek így. Mike feladata először az, hogy Észak-Afrikában a szövetséges haderők előtt járva megsemmisítse a rádióállomásokat, radartornyokat, majd visszahívják Európába, ahol életveszélyes küldetésekben kell részt vennie; először Itáliában, majd Franciaországban és Norvégiában kell tevékenykednie; az utolsó küldetések pedig már az ostrom alatt álló Berlinben játszódnak. A küldetések változatosságára nem lehet panasz, egyenesen Steven Spielberg adott ezzel kapcsolatos tanácsokat a készítőknek! Az Afrika Corps táborait

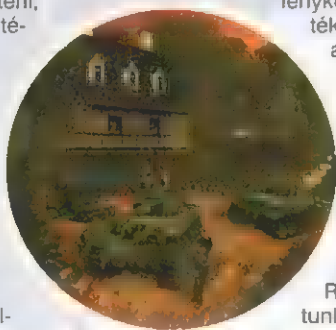
fényképek alapján modellezték, az olasz küldetésekben az ottani öregeket kérték meg, hogy meséljék el, hogy, miként volt, amikor ■ szövetségesek megérkeztek, ■ norvég küldetéseket pedig filmek alapján rakták össze. Igen, végre részünk lehet olyan "élményben", mint amit a Ryan közlegényben láthatunk (olyannyira, hogy Spielberg segített az egységek,

a gépgyűk, a tankok elhelyezkedésében, hogy minden pontosan olyan legyen, mint a filmben), ■ lesz az első program, ahol mi is megpróbálhatunk partraszállni Normandiában! A többszáz rohamozó katona és a bunkerekben, rejtékhelyeken védekező fritek harca olyan élménnyel kecsegtet, amit még nem nagyon tapasztalhattunk meg.

A grafikára sem lehet panasz, a hihetetlenül részletesen kidolgozott városok, járművek és katonák biztosítják a hangulatot. Összesen 23-féle katonával, valamint repülő, tankok, autók és motorok hihetetlen választékával találkozhatunk; a látványra csak egy példát említenénk: ami-

kor gránát-találat ér egy fát, a az elkezd lángolni, majd lassan kidől, az égő levelek pedig betérítik ■ környéket.

Az Xbox-verziót ■ PC-s alapján fejlesztik, de a grafikát továbbcsiszolják, és új küldetést is készítenek hozzá. A játékot az Xbox premierjére tervezik, de lehetséges, hogy elcsúszik Karácsonyig.



▲ Allied Assault



▲ Allied Assault



▲ Allied Assault



▲ Allied Assault



▲ Frontline

ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND

Yikes! Már a PS2 sincs biztonságban...



PlayStation 2

Típus	Kalandjáték
Kiadó	Lucasarts
	www.lucasarts.com
Fejlesztő	LucasArts
Megjelenés	2001. tavasz

Kicsit bajban van ■ hasonlatokkal vagy ■ párhuzamokkal az ember, amikor egy olyan játékról kell bemutatót írnia, amilyenhez fogható még nem volt a játékkonzolok történetében - márpedig ha másra nem is, az Escape of Monkey Islandre mindenképpen igaz ez a megállapítás. Nem mintha különösebb újdonságot hozott volna a játékok egyetemes történetébe, hiszen személyi számítógépeken a legnépszerűbb hagyományokat követi - csak egész egyszerűen a klasszikus kalandjátékoknak ez a stílusa nem különösebben terjedt el konzolokon. Az mindenesetre vitán felül áll, hogy a Monkey Island-sorozat (eleddig ugyanis ez a negyedik része) kalandos nevű főhőse, Guybrush Threepwood nagy eséllyel pályázhatna ■ dobogó legfelső fokára a Minden Idők Legdilemmesebb Számítógépes Karaktere képzeletbeli versenyén.

A játék története körülbelül úgy fest, mintha Rejtő Jenő erős alkoholos befolyásoltság állapotában légiós regények helyett kalóztörténetek írására adta volna a fejét - röviden: egész pályás letámadás a rekeszizmok ellen. A játékban természetesen Guybrush szerepét

játszuk, aki hírneves kalóz. Legalábbis saját elképzelése szerint, és enyhe csodálkozással szemléli azokat, akik ezt nem tudják róla (ez gyakorlatilag az összes szereplő a játékban). Egyszerű kalózgyakornokként kerül ■ XVI. századi karibi szigetvilágot idéző kulisszák közé, ahol rövid időn belül teljes közismeretlenségre tesz szert, mindenesetre sületlenebbnél sületlenebb kalandok közepette elnyeri szíve választottját, Elaine Marley kezét. Elaine, jellemét tekintve, pontosan az ellentettje Guybrushnak: talpraesett, élesnyelvű lányka, aki nem áttal alkalmasint egy-egy helyre jobbhoroggal pontot tenni ■ családi szóváltások végére - nemhiába választották meg a kalózok Melee Island kormányzójának, és nemhiába pályáznak mások is izmos kis kacsójára. Ezek között első helyen szerepel LeChuck is, aki egy



szolid tengeri nézeteltérés közben egyszer már elhalálozott, és azóta szellemként tengeti éli (halja?) életét (halálát?). Őt az első három részben Guybrush már háromszor is végleg a másvilágra zavarta, de még mindig nem mondott le megörögzött visszajárási szokásairól. A negyedik rész akkor kezdődik, amikor az ifjú pár visszatér nászútjáról, mert Elaine-t szőlítják a kormányzati teendőkhöz... Pontosabban csak szólítanak, ugyanis távollétében halottnak nyilvánították, és villáját éppen egy roppant bárátságatlan egyén igyekszik szanálni egy katapult segítségével. A menet közben kialakuló lökött történetben aztán kiderül, hogy ■ események háttérében egy gonosz ausztrál ingatlanspekuláns, bizonyos Ozzie Mandrill áll, aki célul tűzte ki magának, hogy teljesen kiséprűzze ■ kalózparadicsomot, és üdülőövezetet alakítson ki belőle turistacsapdával, "egzotikus" éttermekkel és ha-

Első benyomások

★★★★★ — **Financiális sikervárományos**

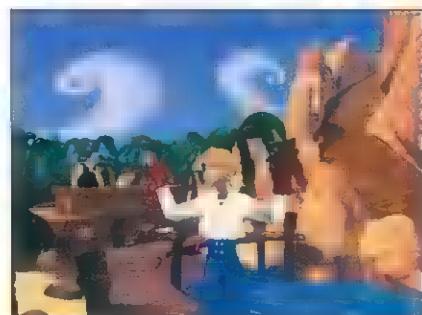
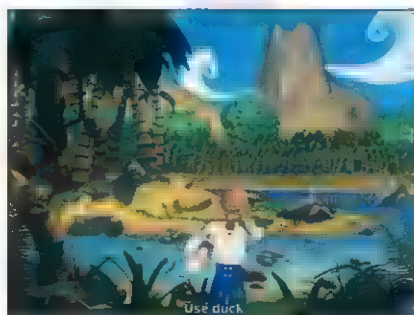
Minden idők egyik legdíjtabb PS2-n is elevenedik. Lesz röhög's!

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

90%

sonlókkal. Ehhez szüksége van a Mindentűtő Sértésre, amely minden voodoo mágianál nagyobb hatalmat biztosítana számára. Egész véletlenül pont erre pályázik ■ időközben feltűnő LeChuck is, így ■ csetlő-botló Guybrushnak lesz baja elég...

Kivitelezését tekintve a játék elég egyszerű elemekre épít: ■ néhány száz poligonból álló 3D-s szereplők 2D-s pre-renderelt hátterek előtt mozognak, valakit megszólítva általában 4-5 variáció közül lehet kiválasztani ■ beszélgetés témáját, ■ siker titka pedig ■ megfelelő tárgyak beszerzése, és azok megfelelő helyen/időben történő használata. A módszert a Lucasarts lassan már saját védjegyének tekintheti a kalandjátékok terén, miképpen a frenetikus humort is. A játékot már volt szerencsém végigjátszani PC-n, és mindenkit biztosíthatok róla, hogy még azoknak ■ PS2-tulajoknak is be fogja lopni magát ■ szívébe, akinek semmit sem jelent egy Guybrush nevű fickó neve, aki mellesteg állandóan azt mondja: Yikes...!



Letűnt korok álmai

LEGION LEGEND OF EXCALIBUR



Playstation 2

Típus	Stratégia
Kiadó	Midway Games Inc.
Fejlesztő	7-Studios
Megjelenés	2001. második fele



Bevallom, már kispelenkás korom óta vonzott a lovagok világa, a királynőszabadítás, a sárkánygyilkolászás meg egyéb ilyen mókák. Aztán egy napon apám az ölébe vett, és felvilágosított, hogy ez ma már nem így megy. Van politikus, meg bróker, és persze munkásosztály, de sajnos a lovagok már kipusztultak a sárkányokkal együtt. Azóta keresem azt a játékot, ami igazán képes felidézni a középkor nemes idejét, ahol a kerekasztal mellett dönt az élet igazsága, bölcs és bátor emberek vezetésével. Oké, lehet, hogy kicsit naiv vagyok, de azt hiszem, most sikerült megtalálni álmaim netovábbját. Illetve, merem remélni.

Ami azt illeti, a Midway hasonló cipőben járhat. Legalábbis ezt bizonyítja, hogy a legújabb játéka, a Legend of Excalibur valóban azokat a régi lovagmeseiket idézi fel, amire régóta vágyunk. A játék alapja egy valós idejű stratégiaszerű megoldás lesz, ami végre méltó alapokon nyugszik, a PlayStation 2 jóvoltából. Csodálatos grafika, változatos játékművet, lenyűgöző történet - ezt ígéri a fejlesztők, és az előzetesek alapján a még idén megjelenő játék tényleg magas színvonalat képvisel majd a piacon. A játékban Arthur király seregének egyik katonája leszünk, célunk, hogy minél magasabbra jussunk, és segítsük a kerekasztal lovagjainak győzelmét a háborúban. Segítségünkre lesz majd Arthur, Lancelot, és Merlin is, mivel a játék a kerekasztal lovagjainak legendáját öleli fel. Így a sztori folyamán végigkísérhetjük a király és Lancelot viszályát, vagy a gonosz Morgan LeFay színre lépését is. A játék - leszámítva a különleges kiegészítéseket és a logikai feladatokat - főképpen RTS engine-re épül, a legtöbb csatát a

Első benyomások

Potenciális

★★★★★ - Hírváraként

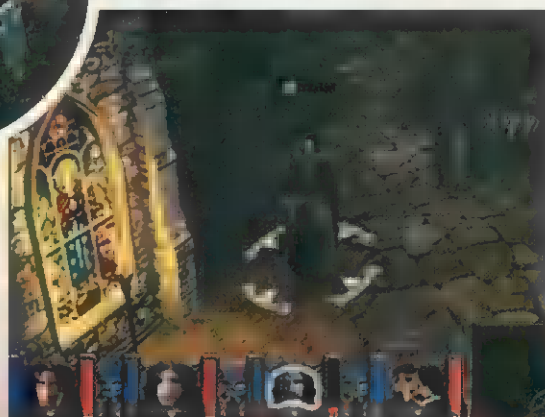
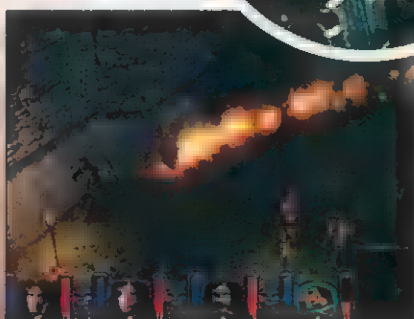
Végre valami jó kis fantasy stratégia, a HOMM így sem sikerült ilyesre.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

75%

Command&Conquerhez hasonló módon kell megvívunk haderőink segítségével. A csaták sokfélesége így is biztosított, mivel mindig más feladat, nem csak ész nélkül kell ölnünk ellenséget. Persze seregünk lovagjainak képessége is nő a játék folyamán, jórészt annak függvényében, hogy milyen sikeresen és eredményesen tudjuk irányítani őket. A végső cél, hogy beteljesítsük a szent küldetést, de ez egyáltalán nem lesz könnyű. Ami a játék hangulatát illeti, a csodaszép grafika és az igényes hangok várhatóan megfelelően gerjesztik majd azt a hatást, ami igazán megdobja ezt a remek ötletet. Például a csaták jó véresek és naturalisták, nem cicáztak a programozók, az egész olyan, mint a Rettenetetlen Mel Gibsonnal. Egyszóval minden klappol, remélhetőleg ez így is marad.

A játék még korántsem végleges, de az előzetes képek sokat engednek sejtetni. Ha a Legend Of Excalibur még valóban megjelenik az idén, szinte biztos, hogy műfajában az egyik legnagyobb lehet. Bár a fejlesztők még gyakran hangoztatják, hogy a játékok jelenleg még képtelenek kihasználni a PlayStation 2 technikai adottságait, azért ha csak azt sikerül elérni, amit ígérnek, már repdeshetünk boldogságtól! Addig is mindenki hegyezze a kardját, és készüljön fel a Szent Grál keresésére, mert nem lesz könnyű dolga.



GIANTS

Egy világ nem elég



Playstation 2

Típus	Akló
Kiadó	Interplay
	www.interplay.com
Fejlesztő	
	2001. nyár

Az utóbbi hónapok legjobb PC-s játéka a Giants volt, hatalmas sikert látva természetesen az Interplay úgy döntött, hogy átviszik a konzolvilágba is hőseiket (a második rész már Xboxra jön). A játék legfőbb jellegzetessége - látvány mellett - a humor, ami végigkíséri a játékot. Már az alaptörténet is azt sugallja, hogy ezúttal nem egy sötét, ijesztő hangulatú játékkal állunk szemben: hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy bolygó, szinte paradicsomi szépségű. Itt két nép élt békében, a kissé ostoba Smartie-k és a kék bőrű hölgyemények, a Sea Reaperek. A Reaperek királynője, Sappho, idegenek támadásától tartva mágusaival egy új fajt "készítettet", a Kabutokat, akiket testőrnek szántak. Sajnos a hatalmas lények túlságosan önállóra sikerültek, és hamarosan megkezdődött az ellenségeskedés a "készítők" és a teremtetek között. Ebbe a viadalba csöppennek bele a Meccaryne fajt tagjai, akik egy űrhajóval éppen egy üdülőbolygóra indultak, csak közbejött egy űrszonda, ami kissé megcsócsálta járművüket. Természetesen kényszerleszállást kellett végrehajtaniuk, a belrendszert megjárt katonák pont időben zuhannak le, hogy ők beállhassanak a buliba. Az említett három faj (a Smartie-k csak segítőként szolgálhatnak) közül választhatunk a Giants elején, ezzel három gyökeresen eltérő játéktípus közül szemezgethetünk. A Sea Reaperek fő fegyvere a mágia, illetve az új Tucatnyi varázslatot vehetünk be a

harc közben, amelyek a tornádóidézéstől az időlassításon át egészen a láthatatlanságig terjednek. Végül szükségben szabályával is küzdhetünk, bár a nagyobb lények ellen nem túl nagy hatásokkal.

A Kabuto faj képviselőinek tekintve, hogy hatszor akkora, mint egy fa - nincs szükségük mágia, nekik elég az öklük. Ha valaki nem tetszik nekik, akkor oda-csapnak, és csak egy vérfolt marad a helyszínen. Persze sokkal jobban lehet mulatni azon, amikor megfogva egy ellenfelet, lehajítjuk egy szakadékba, vagy a tengerbe. Ha gyorsan akarunk haladni, akkor hatalmas, több száz méteres ugrásunkra támaszkodhatunk. Talán a legkülönlegesebb képességük, hogy megehejtjük ellenfeleket, így gyógyítva sebeiket.

A harmadik faj, a Meccaryne-ok a technikára építenek, jetpackkel felszerelt védőöltözetben mászkálnak, többféle fegyvert használhatnak, köztük zoommal felszerelt puskákat és gránátokat. Csak ennél a fajnál van lehetőség arra, hogy segítőket vegyünk magunkhoz, fajtársaink közül akár ötven is velünk jöhetnek, velük utasításokon keresztül közölhetjük feladataikat.

Az eltérő fajokhoz eltérő küldetések tartoznak: a Meccaryne-okkal először meg kell ismernünk a világot, majd ott berendezkedni, végül eltüntetni a másik két fajt, és élvezni a bolygó által nyújtott páratlan nyaralási lehetőségeket, mint egy kárpótlásként az űrszonda incidensért. A Sea Reaperek elsődleges célja a Kabutók kinyúvasztása, és később a mágia erejének megismertetése a Meccaryne-okkal. Néhány pályán lehetőségünk nyílik részt venni Reaper Ski versenyeken, amik a vízen rendezett podversenyekre emlékeztetnek. A Kabutokat irányítva feladatunk a pusztí-

Első benyomások

★★★★★ - Potenciális sikervárományos

A PC-s világ legszebbike meglátogatja a PS2-t is. Hu- látván: nek ajánlott!

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

45%

tás lesz, mindent szét kell vernünk, ami nem tartozik hozzánk: falvakat, gépeket, ellenfeleket.

Küldetéseink nagy része a Smartie-kkal kapcsolatos, hol élelmet kell nekik szerezniük, hol a Reaperek által elrabolt Smartie-t kell visszahozni. Előre renderelt videók helyett engine-nel készült jelenetekben lesz részünk, azonban ez nem jelent nagy minőségcsökkenést, ugyanis a játék gyönyörű és színes. A magasabb hegyekről a végtelenségig el lehet látni, már a nézelődés is sok örömet szerezhet. A PS2-verzió több poligont fog használni, ám gyengébb textúrákat, mint a PC-verzió, köszönhetően a hardver beállítottságának (már most felismerhető, hogy a PS2-játékok szépségének a

textúramemória szűkös mennyisége fog gátat szabni).

Előreláthatólag többjátékos módot nem fogunk találni a programban, de így is nagyszerű játékot kaphatunk kézhez.



DRAGONRIDERS

Tűzokádók végveszélyben!



Dreamcast

Típus	Akció-kaland
Kiadó	www.redstorm.com
Fejlesztő	UBI UK
Megjelenés	2001. második fele

Anne McCaffrey napjaink egyik legtermékenyebb fantasy-írója, már 65 könyve jelent meg. Ezek közül ■ legnagyobb rajongói tábora mindenképpen a Pern-könyveknek van, melyekből már 19 kötet jelent meg - sajnos magyarul egyik sem kapható, bár néhány könyvesboltban angolul hozzájuk lehet jutni - mindenképpen érdemes elolvasni őket.

Ezeknek ■ könyveknek az érdekessége, hogy a sárkányokat teljesen más-képp ábrázolják, mint ■ "tucatfantasykban", itt nem csak mázskáló XP-halmok, hanem az emberekkel együtt, velük szimbiózisban élő lények. A történet szerint az emberek űrhajókkal érkeztek Pern világára, ahol letelepedtek, és szép lassan idomultak az édeni környezethez: visszafejlődtek technikailag, pár generáció múltán az űrhajók, ■ löfegyverek már csak a legendákban léteztek. Ennek a folyamatnak volt egy hátránya is, nevezetesen az, hogy sokkal védtelenebbé váltak. A katasztrófa nem várt sokat magára, ■ Pern körül keringő Thread névre hallgató planétáról különös, paraziták érkeztek, amiket csak nagyon nehezen tudtak legyőzni. A harc végén a gyönyörű városokból romok lettek, az emberek éheztek és fáztak, egy megoldás volt, ha nem akartak ■ közelgő tél folyamán meghalni: tűzhányók közelébe kellett költözniük. Az új városokat ■

volkánok testébe vájták szinte emberfeletti munkával (az Earthdown szerepjáték készítői valószínűleg sokat olvasták McCaffrey könyveit). A tudósok leszármazottai ■ régi könyvek segítségével kiderítették, hogy ■ Thread bolygó 200 évenként kerül közel ■ Pernhez, ennyi idejük van a felkészülésre. A megoldást ■ vulkánok mélyén élő tűzgyíkok képében találták meg, őket nemesítették végül sárkányokká. A következő parazita támadást már könnyebben verték vissza, köszönhetően annak, hogy a harcosok mentálisan összeforrtak sárkányhátsúkkal, így sokkal effektívebben tudtak harcolni. A társadalom is átalakult, a sárkányokat ugyanúgy polgároknak tekintették, mint az embereket, sőt, vezérük Morath, az aransárkányok királynője az egész országot felett nagy hatalommal bír, hiszen csak ő képes tojni.

Mi akkor kapcsolódunk bele ■ történetbe, amikor Nalaya, Morath lovasa és társa gyanús körülmények között elhunyt. Az aransárkányt természetesen megviselte a dolog, a halálra készül, utolsó tojása már ■ következő királynőt rejt, ám azt addig nem szabad kikelteni, amíg fel nem bukkan az a személy, aki méltó arra, hogy egyesítse vele a tudatát. Ezzel egyidőben déli felől furcsa járvány közeledik, ráadásul néhány nagyúr elkecsereedett csatározást vív a hataloméért. Ebben a helyzetben kell D'kornak (azaz nekünk) útra kelnie, és megkeresni Nalaya utódját.

Küldetésünk négy fejezetre oszlik, ■ játék alatt bejárjuk egész Pernt, megoldva szinte minden problémát. A program történetét maga az író írta meg, tehát ebben nem lesz ok panaszra. A Dragonriders egy akciójáték lesz erős kaland-, és RPG-elemekkel. Hősünknek három statisztikája van: erő, megbecsültség és tudás. Ezek mindegyikére szük-

ségünk lesz, ha végre akarjuk hajtani feladatunkat. Erőnkre lesz szükségünk, ha egy követ akarunk arrébb tolni, ezt a tulajdonságunkat ■ harc fejleszti. Tudásunkat könyvtárakban gyarapíthatjuk, ezen múlik, hogy D'kor mennyit tud a világról (felismer-e egy embert, azonosítani tud-e egy varázstárgyat). Reputációnkat úgy tudjuk növelni, hogy segítünk a nép egyszerű embereiben, megoldjuk gondjaikat (rengeteg miniküldetés lesz a játékban ■ sebesült kisgyerekek meggyógyításától ■ garázdálkodó rablók lecsapásán át egy elhagyott tárgy megkereséséig), erre akkor lesz szükségünk, ha valakiből ki akarunk húzni valami infót. Hősünk rengeteg képességet tanulhat meg a különleges harci táncoktól egészen a sebkötözésig.

A grafika nem mutat túl sokat, ■ némileg hasonló Shenmue sokkal szebb volt (bár ■ a játékok 90%-ára igaz), de ha a játékmenet jó lesz, akkor ez senkit nem fog érdekelni. Akik már látták ■ játékot, azok mindenesetre nem voltak elragadtatva ■ harcrendszerétől.

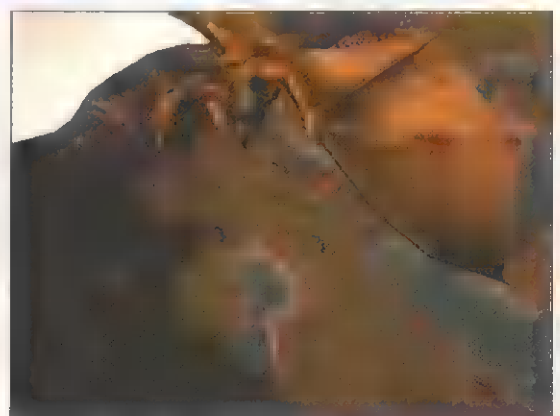
Első benyomások

Reményteljes darab

Kifejezettebb, epikus történet közepes grafika. Reméljük jó lesz a játékmenet.

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

60%



CHAKAN

Haláli!



Dreamcast

Típus	Akció
Kiadó	?
Fejlesztő	www.andnow.com
Megjelenés	AndNow
	2001. vége

Chakan visszatér! Első támadását még Genesisen élhettük át, egy összetett platformjáték keretében. Azóta szegény jószág kissé megváltozott, ugyanis volt egy összetuzése magával a Halállal. Az történt ugyanis, hogy a rengeteg ellenfél lemészárlása után azt hitte, hogy már egy kaszás-koponyás fickó sem jelenthet nagy kihívást számára. Ami legmeglepőbb, hogy nem is tévedett sokat, hiszen élve került ki a mérkőzésből, igaz, nem teljes épségben. Sajnos egyre surrubban látóvizet, egyre gyakrabban hallucinál, ráadásul nem is kellemes dolgokról, hanem általában démonok és más gonosz lények pusztításáról. Mivel a dolgok odáig fajulnak, hogy amint lepihenne, egyből egy szétvert emberi fejet lát, illetve a WC-n csücsülve sem tud koncentrálni, hanem karóba húzott szerencsétleneket kell néznie, elhatározza, hogy valamit tennie kell ez ellen, és neki is áll lemészárolni látomásainak főszereplőit, a démonokat és más gonosz erőket.

Ezzel a nem túl vidám történettel kezdődik kalandunk, természetesen mi a főhőst fogjuk alakítani, feladatunk a 12 pályán az lesz, hogy a különféle gonosz

hatalmasságokat számuzzuk erről a lét-síkról (és egyáltalán, az életből). A pályák teljesen különbözőek lesznek, és bár jó néhány kisebb ellenfél is megke-
seríti majd életünket, a végső célunk mindenhol az adott helyszín főszörnyének kiirtása lesz. Ehhez fegyverek széles választéka áll majd rendelkezésre (az ikerkardoktól az alabárdon át egészen lézerpuskákig), de talán ennél is fontosabb lesz a fejünk használata. A hatalmas démonok ugyanis nemcsak ülnek odúikban, és várják, hogy lehenteljük őket, hanem igencsak okosra lettek "megteremtve", ráadásul egyedi időbeosztásuk szerint élnek (délelőtt mé-
szárlás, délből nemi erőszak, este gyújtogatás, éjjel pedig pihenésképpen kí-
zás), amit ki kell ismernünk. A pályákat sok mindennek lehet ne-
vezni, de pöttömnek és egyszerűnek biztosan nem, ugyanis több óra-
ba telik akár egyet is teljesen bejárni, és akkor még nem is beszélünk a titkos helyek garmadájáról. Ha megtaláltuk az aktuálisan kiiktatandó főgonoszt, akkor sincs minden elintézve, ezek tényleg kemény fiúk, frontális támadással nem nagyon érde-
mes próbálkozni, ugyanis a legtöbbjük egy csapással elintézhet minket.

Minden mozdulatunkat előre meg kell terveznünk, és ebben nyújtanak segítséget a már említett hallucinációk. Ezekben a jelenetekben nemcsak a kegyetlenkedéseket nézhetjük végig, hanem szabadon mozgathatjuk a kamerát, így találva olyan lehetőségeket, amik segíthetnek küldetésünkben. Ha az egyik ilyen látomásban észreveszünk egy omladozó tornyot - talán valahogy rá lehet rogyasztani a démonra. Ha azt vesszük észre, hogy szörnyeteg egy ékszer babusgat - el kell lopnunk tőle, és felhasználni ellene (elrejtteni egy csapda közelébe, vagy be-

Első benyomások

Potencia 10
A játék minősége

ez a csodaprogram nem elűn-
valaki már ki!

KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT

50%



szerencsétlen). Ha egy kis barlangot látunk falban, azzal is nyilván lehet kezdeni valamit. A fejlesztők azt ígéri, hogy minden pályát legalább három, gyökere-
sen eltérő módon lehet megoldani (ez nem azt jelenti, hogy választhatunk, hogy karddal, baltával vagy pisztollyal öljük meg, hanem például csapdába csaljuk, ráomlasztjuk a fél hegyet vagy megmérgezzük az ivóvizét), bár ez irratlan munkát igényelne részükről. A program másik éke az alkimia lesz, ugyanis jó pár italt találhatunk, amelyeket akár össze is keverhetünk, hogy erősebb, vagy akár teljesen új szert kapjunk (gyógyítás, láthatatlanság, tuzaura, csöndaura, levitáció, nyomeltüntetés, elbájolás, mérgek, és még rengeteg minden vár ránk - összesen 64 000 különféle italkát kotyvaszthatunk ki).

A zenét horrorfilmek ihlették, tehát baljós dallamokra lehet számítani, és a képek tanúsága szerint a grafikával sem lesz baj - Chakan 1500 poligonból fog állni. Mivel a készítő a megszálottaknak készíti a játékot (a főprogramozó, Ed Annunziata szerint manapság minden játékot úgy készítenek, hogy 10 perc alatt bele lehessen jönni, hogy senki se dobja el a sikertelenség miatt - őket viszont ez nem érdekli), kiadó még nem jelentkezett. Ha a Segával folytatott tárgyalások nem vezetnek sikerre, még az is megeshet, hogy átírják PS2-re az anyagot. Reméljük, erre drasztikus lépésre nem lesz szükség, és nemsokára megjelenhet ez a formabontó horrorjáték!



SPIDERMAN

Dreamcast

Típus	Akció/kaland
Kiadó	Activision
	www.activision.com
Fejlesztő	Treyarch
Év	1999

Embertársainkat durva megközelítéssel két csoportra oszthatjuk: akik szeretik a képregényeket, és akik nem. Ahogy az már lenni szokott, a két tábor közt kibékíthetetlen ellentétek feszülnek, és máig nem eldöntött, ponyvának tartják-e, avagy művészetnek. Számomra nem volt kérdés, hova tartozom, hiszen zsenge gyermekkorom óta lelkesen fogyasztom ezt a művészeti formát. Bár az aktuális kedvencem persze mindig más és más, egyes alkotásokon mégsem fog idő, és bármikor szívesen lapozgatom, ha a kezembe akad egy-egy példány.

Eppen ezért vagyok különösen érzékeny arra, ha egy ilyen örökzöld képregény konzolra kerül. Egyrészt nagyon könnyen belophatja magát a szívembe, másrészt, ha nem adja vissza ■ eredeti történet hangulatát, ugyanilyen egyszerűen áthatja is el magát. E sajnálatos esemény gyakran bekövetkezik,



nem azért, mert olyan kritikus vagyok, hanem mert nehéz feladat játékban reprodukálni a rajzolt mítoszok varázsát.

Mondanom sem kell, hogy ■ egykori nagy kedvenceim egyike ■ Pókember volt, annak ellenére, hogy igazából semmiben sem különbözött ■ szokványos amerikai hőskultuszoktól. Valahogy sokkal emberibbnak éreztem a pókharapástól emberfeletti képességeket szerzett Peter Parker alakját az éjszakáinként a város felett repkedő különc milliommós-nál, illetve ■ másik bolygóról érkezett univerzális problémamegoldónál. Ha van olyan, aki nem ismeri a történetet: Peter Parker egyetemista, egy új sugárzás vizsgálata során furcsa balesetet szenved, a sugárnyalámba véletlenül beleeresszkedő pók megcsípi, amely során pókra jellemző képességek birtoka jut. (Arról nem szól a fáma, hogy a pók szerzett-e emberi képességeket, pl. elkezdett-e beszélni, vagy megutálta-e a többi pókot.) Új képességeivel, és - szokás szerint - némi designos cuccal felszerelve Peter nekilát, hogy megfékezze ■ város szemmel láthatóan szintén jelmezbálba készülő, antiszociális elemeit. Közben

persze akadnak segítőtársak is - ugyancsak beöltözve - és a végén természetesen minden jól sült el. A némi jóindulattal is kissé ostobácskának nevezhető történet ■ jelek szerint rajtam kívül másokat is elbűvölt, hiszen ■ már régóta létező playstationos változat után a Treyarch csapata készíti a Dreamcastes adaptációt is. Az előzetes információk alapján a PSX-es verzió tökéletesítésére számíthatunk, néhány új elemmel megfuszerezve. A játékmenet egy az egyben a PSX-es alapot követi majd, a gonosz dr. Octopust és elvetemült követőit kell majd megfékeznünk,

Hálósövés mesterfokon

Első benyomások

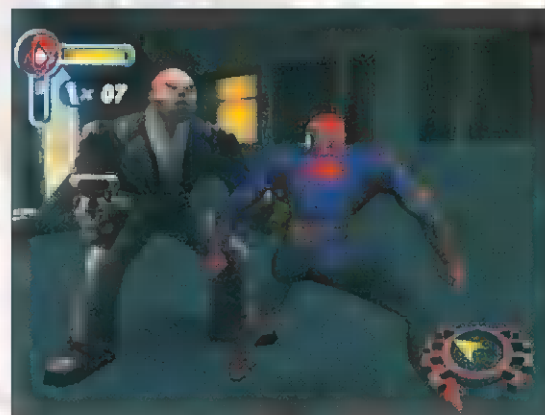
★★★★ - Reménytelen darab

A készítők mindent megtekintek, hogy visszahozzák a hangot. Az eredmény sikeres.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

80%

maximálisan bevétve ■ bennünk rejlő pókot. (Legyeket azért nem kell fogni.) Felhőkarcolóról felhőkarcolóra vándorolva teljesíthetjük majd ■ kiszabott feladatokat - garantáltan három dimenzióban ténferegve ■ 34 pályán. A hírek szerint a rosszfiúk keményebbek lesznek, mint ■ PSX-es eredetiben, ám Pókemberünk is többféleképpen lesz képes ártalmatlanná tenni a gengsztereket. Egy igazi kalandjátékhoz illően persze nem lesz csak elég gamepados jártasságunk, a feladatok megoldásához fejünket is használnunk kell majd. (Mármost a miénket, nem a Pókemberét.) Ha sikerül a készítőknél DC-n is megvalósítani azt a hangulatot, amit PSX-en (és miért ne sikerülne), akkor már figyelemre méltó munkát várhatunk.



HALO

Be fog HALOzni!

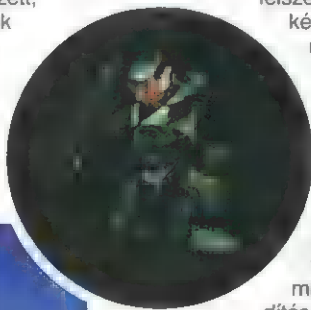


A Halo két éve tűnt fel a PC-s játékok porondján; ■ E3-on debütálva rögtön be is gyűjtötte magának a "show legígéretesebb játéka" címet. A következő évben már ■ "show legszebb játéka" címet is megszerezte, utána viszont mélységes csönd következett, fél évig egyetlen képet sem adtak ki a játékból. Nyáron érkezett ■ hír, hogy a Microsoft megszerezte magának a Bungie céget, és amikor felfedték az Xboxot, nyilvánvalóvá vált, hogy a Halo meg fog jelenni az új platformon. Bizton állít-



ható, hogy ez az Xbox legjobban várt programja, szerencsére a konzollal egyidőben fog megjelenni.

A Halo egy nagyon furcsa világban játszódik: egy óriási gyűrűn, amely ■ Covenant nevű idegen faj bázisul szolgál. Az emberiség természetesen a világűr meghódítására törekszik, nyilvánvaló, hogy előbb-utóbb eljutnak ide is. A felderítő expedíció azonban igen rosszul sül el: ■ űrhajó a hatalmas mágnesesség miatt meghibásodik, és lezuhan a gyűrűn. A találkozás ■ két faj között elkerülhetetlen, de az idegenek nem várt agresszivitással fogadják fajtársainkat: a katonák nagy részét az első öt percben lemészárolják a Covenant tagjai, de pár száz egekig turbózott fegyveresnek sikerül elmenekülnie egy szállítóhajóval. Ekkor lépünk be mi a küzdelembe, az egyik ilyen katona személyében. Az első küldetések az idegenek kezén maradt felszerelések (muníció, tér-



képek, fegyverek, járművek, miegymás) megszerzéséért mennek, később azonban egyre komolyabb dolgokért küzdhetünk - ■ rengeteg (legalább 30) küldetés között lesz Covenant konvoj frontális megtámadása, fogoly-szabadítás, lopakodós küldetés (az egyik utolsó misszióban a

Covenant-erők központjába kell behatolni a terveikért).

Ezek ■ küldetések sem annyiból állnak csak, hogy fogjuk a fegyverünket, aztán hajrá, hanem változatos eszközökkel küzdhetünk. Ez nem csak azt jelenti, hogy sokféle fegyverünk lesz (persze ez is igaz) de az idegenek felszereléseit is magunkévá tehetjük. Így már bőven pár tucat felett van a pusztító eszközök száma, ■ csendes energiakardtól a mesterlövész-puskán át, egészen ■ lángszóróig mindenki megtalálhatja az egyéniségéhez illő fegyvereket. Ami még ennél is jobb, az a járművek használata: a fantasztikusan kinéző terepjáró mellett használhatunk tankokat, sőt, még az idegenek repülőit is elcsórhatjuk. Ezek mind-mind realisztikusan viselkednek (már amennyire egy idegen repülőt realisztikusnak lehet nevezni), a tankkal nem igazán lehet hegyet mászni, a terepjáró négykerék-meghajtású, és élethűen rugózik, minden részletre ügyelnek a Bungie emberei. A dzsippbe egyszerre hárman szállhatnak be, egyikük vezet, a

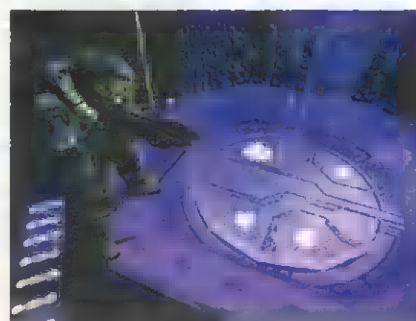
Első benyomások

Receptdél
 Az Xbox egyik legjobban várt programja... de mesze van az ősz!

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT
 50%

másik a gépágyút kezeli, ■ harmadik pedig ■ vezető mellől lövöldözhet szét ■ világba. A legszebb, hogy a játékot pájtásainkkal együtt is játszhatjuk, vállvetve küzdve le a problémákat ■ kooperatív módban. A multiplayer-mód körül még nincs minden tisztázva, két ember dolgozik rajta teljes munkaidőben, hogy élvezetes legyen. Az osztott képernyős és a helyi hálós megoldás biztosnak tűnik, remélhetőleg az interneten is küzdhetünk az idegenek ellen.

A grafikáról még nem esett sok szó, de ■ képeken is látszik, hogy gyönyörű játékkal lesz dolgunk, fantasztikus textúrákkal, szinte töltőgetési idő nélkül (csak egy apróság: ■ katonák vizorán valós időben tükröződik a táj, az ellenfelek). Minden ellenfél-típus egyedi mesterséges intelligenciával rendelkezik, fedezetet keresnek, együttműködnek, csapdákat készítenek. A grafika persze még rengeteget fog javulni ■ megjelenésig, az E3-on remélhetőleg ismét nyer valami díjat a Halo. Megérdemelné!



AZURIK RISE OF PERATHIA

Hupikék, de nem törpíke



Típus	Akció/kaland
Kiadó	Microsoft
Platform	Adrenium Games
Év	2002

A Microsoft március 23-án mutatta be Xbox-játékait a nagyérdeműnek, egy saját kis show, a Gamestock keretei között (ami egy hasonló rendezvény, mint a Nintendo SpaceWorldje). Ezek között szerepelt az Azurik is, ami talán a legrégebben fejlesztett Xbox-játék, már majdnem másfél éve dolgoznak rajta. A program az akció és a kalandjátékok elemeit ötvözi, a konzollal egy időben fog megjelenni.

A játékban a címadó, Azurik szerepébe kerülünk, akinek meg kell mentenie világát. Egy ősi jóslat Perathia végét jósolja, Azurik az egyetlen, aki fel tud lépni ez ellen. Perathia világa hat óriási részből áll, mindegyik egy-egy elem hazája (föld, levegő, tüz, víz, halál és élet), és ezeket az elemeket különleges szerkezetek segítségével kitermelik. Azuriknak meg kell látogatnia minden területet, és megtennie mindent, amit csak lehet, hogy világa túlélje a próféciaát.

Technikailag a játék a legmagasabb szinten van, a grafikája magasan veri minden hasonló programét, a Soul Reaver 2 szűrőnek, egyszerűnek tunik mellette. A karakterek olyan részletesen kidolgozottak, mint még egyetlen programban sem. Azurik pislog, nézelődik, követi az ellenfeleket szemével, amikor kapaszkodik, kidagadnak az izmok a karján. A karakterek szája ugyanúgy mozog beszéd közben, mint egy igazi emberé, az ugrásoknál, pördüléseknél a ruhák úgy lebbennek, ahogy azt kell, egyszerűen tökéletesnek lehet nevezni (még egy példa a kidolgozottságra, az Azurik övéről lógó szütyőnek még a szija is faragásokkal van tele). Azurik varázslatai igen lát-

ványosak, és fantasztikus fény-, és árnyékhatásokkal járnak együtt. Az ellenfelek - belőlük legalább 35 lesz - is részletek, szinte lemásznak a képernyőről!

A játék során Azurik egyre jobban elsajátítja az elementális mágia trükkjeit, egyre több varázslatot tanulhat meg, ezek között vannak rejtettek, vannak, amelyekért valamilyen küldetést kell teljesítenünk, és lesznek olyanok is, amelyek nélkül nem mehetünk tovább. Ezek a mágikák legtöbbször a fegyverünket látják el extra pusztító erővel (egy tüzes penge nyilvánvalóan jobban fogja majd a vízelementálókat, mint a hideg vas), de akár gyógyulhatunk is a segítségükkel.

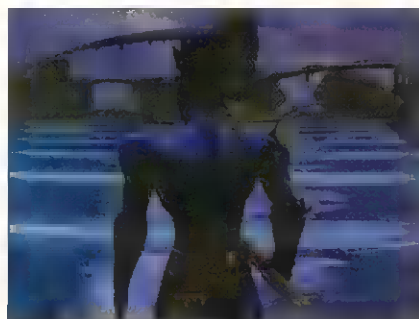
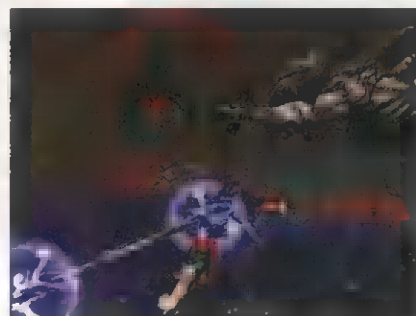
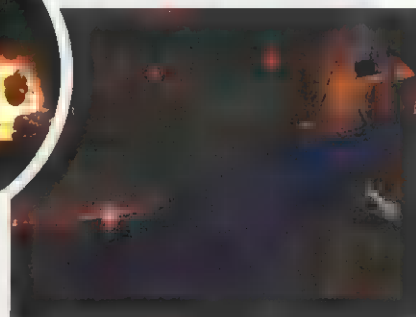
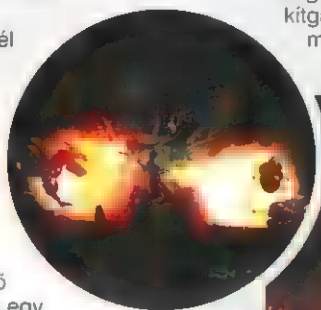
Minden szörnynek adott, hogy egyes elemeket mennyire viseli jól - ezt kell kihasználnunk, ki kell derítenünk, hogy mit ki ellen érdemes bevetni. Szerencsére a fegyverbuváló varázslatok között egy gombnyomással lehet váltani, így remélhetőleg nem fog nagy gondot okozni egy olyan csata sem, ahol gyökeresen eltérő immunitásokkal rendelkező lények támadnak ránk. Az ellenfelek között vannak olyan különlegességek is, mint az Overlord, amelyik el tudja nyelni a kisebb szörnyeket, és így megkapja különleges képességeiket. Hasonló lesz az a szörnyeteg, amelyik össze tud olvadni fajtársaival, és így egy sokkal ellenállóbb és erősebb ellenséget hoznak létre.

Az egyetlen gondunk a játékkal az, hogy talán egy kicsit túlzásba is vitték a színességet. Az még kisebb lelki tusa árán elfogadható, hogy Azurik bőre kék, az is rendben van, hogy a szörnyek, az emberi (?) ellenfelek is a legkülönbözőbb színekben pompáznak, ám a víz világán (kis szigetek az óceánban, hatalmas víz-

Első benyomások

Rating
★★★★★
Egy... tökéletes, ám a színvilággal vannak kisebb...
KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT
65%

esésekkel, mocsarakkal, északabbra pedig jégmezőkkel) lévő erdők már olyan mértékben tarkák, hogy az szinte bántja szemünket. Minden egyes virág más színu, ami - sajnos - már rontja az élvezeteket. Mivel még van fél év a megjelenésig, még van idejük a készítőknak alakítani a színvilágot, hiszen ezt leszámítva fantasztikusnak tunik az Azurik.





DR MARIO 64

Kedvenc doktorunk immár N64-en is rendel



A suszter nem mindig marad kapafánál: lám

Mario a vízvezeték-szerelés no meg a világ megmentése mellett még egy doktori diplomát is szerzett. Persze nem kell megijedni: Mario nem pályázik sem Dr. Carter, sem Brinkmann professzor, netán Stroszmeier doktor helyére: mindössze arról van szó, hogy egy Tetris-szerű logikai játékban kapott szerepet, ahol gonosz vírusok írták a feladat. Mellesleg már

nem először teszi ezt: ■ Nintendo tulajdonképpen egy ősrégi játékból próbál ismét tőkét kovácsolni, mely elsőként még ■ nyolcbites NES-en jelent meg, aztán lett belőle SNES és GameBoy verzió is - és most pedig úgy tűnik, az N64 van soron.

A játék a SNES-es elődre fog hasonlítani, tehát szép színes, de ugyanakkor csak 2D- grafikával lesz kivitelezve. Ennek egyébként csakis örülhetünk: hiába volt a Tetrisnek is mindenféle össze-viszsa forgatható 3D-s változata, a játékosok mindig is jobban preferálták a klasszikus, 2D-s változatot. Persze azért nem arról van szó, hogy egy-



Nintendo 64

Típus	Logikai játék
Kiadó	Nintendo
	www.nintendo.com
Fejlesztő	Newcom
Megjelenés	2001. április

szerűen fogták a SNES-es Dr. Mariót, s egyszerűen csak a kódot írták át: természetesen új háttereket rajzoltak, sőt új játékmódokat iktattak be. De nyilván akadnak olyanok, akiknek még nem volt szerencséjük a korábbi változatokhoz, tehát mindenek előtt tekintsük át röviden ■ szabályokat!

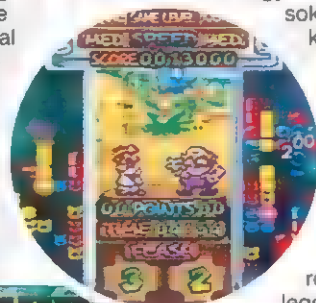
A játéktérter gyógyszeres üveg szimbolizálja, amibe felülről különböző pirulák potyognak be. Valamennyi pirula két részből tevődik össze, melyek piros, kék, vagy sárga színben mutatkoznak, csak úgy mint az elpusztítandó vírusok. Maguk a vírusok blokkok közé vannak be-

épülve (melyek szintén színesek), s nekünk végül is ■ a feladatunk, hogy feltárjuk, és eltüntessük őket. Ezt oly módon érhetjük el, ha négy vagy annál több azonos színű cuccot egy sorba rendezünk (hogy függőlegesen vagy vízszintesen, az tökmindegy), mire azok eltűnnek. A játék végcélja a Tetriszel ellentétben nem az, hogy a lehető legtöbb ideig meggátoljuk a blokkok (azaz pirulák) egymásra halmozódását, hanem hogy az összes vírus eltűnjön - ■ játéktér mellett láthatjuk, hogy még mennyi van hátra. Ugyanott helyet kapott ■ nehézségi szint kijelzője, azaz hogy mennyire bonyolult felépítményt kell lebontanunk a vírusok eliminálásához, valamint a sebesség is, amivel pirulák bepotyognak. Mi-

tán sikerült egy-egy pályát teljesen vírusmentessé tenni, mindig jön a következő üveg, aminél az imént említett értékek természetesen egyre durvábbak.

Az N64 verzió különleges újdonsága lesz, hogy a korábbi változatokhoz képest nem csak két, hanem négy játékos is összemérheti majd az erejét. Az ilyen csatáknál mindenki azonos szerkezetű üveget kap, ■ természetesen az elsőség megszerzése a cél. Négyjátékos módban még csapatjáték is lesz, ahol két-két játékos szövethet egymással. A játékban Marión kívül több választható szereplő is lesz, így például lehetünk majd sokunk kedvencével, Mario negatív alteregójával, azaz Warioval is. A karakterválasztás nincs különösebb hatással magára ■ játékra, viszont jópofa animációk kísérik majd, ahogy a játéktér mellett örülnek avagy bosszankodnak ■ karakterek.

A Dr. Mario zsenialitása az egyszerűségében rejlik. Azt a Nintendo sem vitatja, hogy egy ilyen játék megírásával - aminek a koncepciója már réges-rég kész van - túl sokat kellett volna bibelődni. A játék ugyebár látványilag sem olyan, ami egy hozzáértő grafikus számára egy vagy két napnál több munkát jelentett volna. Nem volt tehát különösebben nagy beruházás a dolog kifejlesztése, de ezt szerencsére a fogyasztói áron is meg lehet majd érezni, hiszen a kártyát elégséges mérsékelt áron dobják piacra.



Első benyomások

Potenciális

★★★★★ - átlagértékelés

■ eniálisan de na, ■ logikai játék megfizethető áron: ebben a stílusban ez a sikerrecept.

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

100%



Hahó, mindjárt következnek a havi termések! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal („Barátok közt”).

PLAYTEST

Grafika:

A játékelményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

Hangok:

Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek az eufónikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:

Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megmértetett kategóriáján és típusán belül, játékelmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajtsuk, avagy hány hálaadó imádságot rebegjünk a készítőknek.

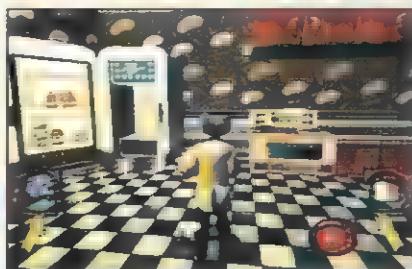
Infok:

Ennyi játékos nyomulhat egyszerre	DualShock támogat (PS)	NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?	Memóriakártya szükséges
Kormány támogat	Vibration Packet támogat (DC)	Rumble Packet támogat (N64)	Fénypisztoly támogat

GRAFIKA 92 %

HANG 87 %

ÉRTÉK 83 %



Tartalom

Fear Effect 2 Retro Helix (PS)	32	Orphen (PS2)	62
Liberogrande International (PS)	36	MDK2 (PS2)	66
Supercross 2001 (PS)	38	SSX (PS2)	70
Army Men World War Final Front 40		NHL 2001 (PS2)	72
Buzz Lightyear of Star Command 42		NBA 2001 (PS2)	73
Toy Story Racer (PS)	44	Unreal Tournament (DC)	74
Time Crisis: Project Titan (PS)	46	Iron Aces (DC)	78
Triple Play Baseball 2001 (PS)	48	Aerowings 2 (DC)	80
Metal Slug X (PS)	49	UEFA Dream Soccer (DC)	82
Vanishing Point (PS)	50	European Super League (DC)	83
A1 Boxing (PS)	52	Surf Rocket Racer (DC)	84
Billiards (PS)	53	NBA 2k1 (DC)	86
Mary Kate and Ashley Winner	54	Ducati World Racing Challenge	87
Fisherman's Bait 3 (PS)	55	World is Not Enough (N64)	88
Star Wars Episode One	56	Sülyesztő	90
Starfighter (PS2)	58		
Heroes of Might and Magic (PS2) 60			

fear effect 2

RETRO HELIX



Típus	Akció/kaland
Kiadó	Eidos www.feareffect.com
Fejlesztő	Kronos
Megjelenés	2001. február (NTSC) 2001. március (PAL)

A kik...
vesen emlékeznek vissza...
A... és...
társa, Glas és...
rablás... s a...
... és...
váltakoztak a...
... a...
... szinte...
... mintha...
... a...
... de...
ket... az...
... a...
... szél...
... és...
... a...

kei: [kai:ti] azert
is [i:z] azert
sosome [sɔ:sm] a [a:
a] azert
is azert

de ... vannak

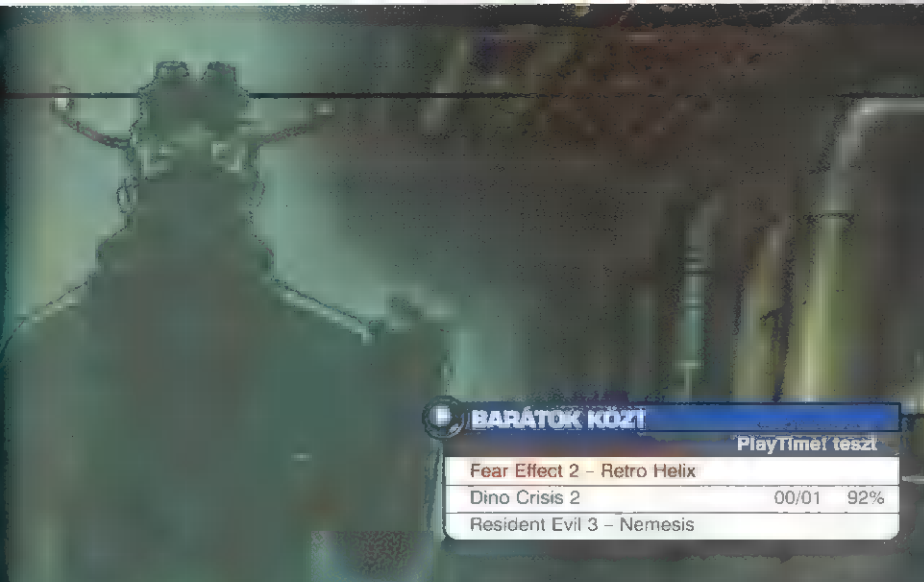
Azzal, hogy nem...
a... tisztés...
A... nem...
a... A...
nem... az... az...
rész előtt

emlékét kell
A XXI.
kan



▲ Rain nem szereti a felfüggesztést

► **Indonesian Rice and Meat**



Resident Evil 3 – Nemesis

A woman with blonde hair, wearing a red bikini, is posing in a room. She is standing next to a man who is wearing a dark suit and a white shirt. The background is slightly blurred, showing what appears to be a doorway or a hallway.

A woman with short, wavy brown hair and dark lipstick is shown from the waist up. She is wearing a dark, possibly black or dark purple, low-cut dress with a prominent black lace or ruffled collar. A small, bright red flower is pinned to her left shoulder. She is looking slightly to her right. The background is a dark, textured green or blue.


Kör: 20
Magasság: 0,7
Súly: 115 kg
Születési hely: Pécs
1949. 05. 01



Súly: 235 kg

nozza össze öket a
 különbozo
 csak Deke-et
 fel, amit a York
 részesült az
 is van, amit
 ezzel
 ami
 kisi
 Xi'anban állítottak
 bátramaradt
 az fontos a
 ket a
 kell
 évmilliók a

Az az a korszak, amikor csak
hisztériával lehetett valamivel
személyt válni és emiatt
amikor



A másik feladatokhoz nem
Az az lett az
hamar



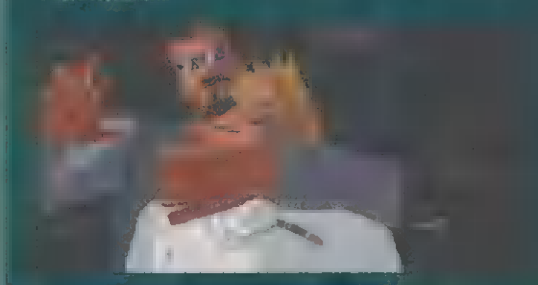
szokott

[illegible]

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26



A
Már
ezt
ami
ból túl sokat
ügyes
hát a
levetkőzésre/átöltözésre.
nak azt a
ha
az
a sok
kos
lével



Cyberpunk hangulat keveredik távol-keleti misztikummal: a Fear Effect második része nagyon hasonló az elődhez. Másodjára persze már valahogy nem annyira meghekentő ■ egész, de azért most is izgalmas percekkel köszönhetnek ■ Kronosnak ■ virtuális kalandorok. Kicsit talán többet vártunk volna el, de ■ is igaz, hogy a jól bevált recepten minek változtatni?

NEGATÍVUM

- ■ Resident Evil stílusában ez ■ egyik legjobb játszható anyag
- Klasszul megrendezett akciójelenetek
- Leleményes logikai feladványok
- Néha a meghalásoknál túl sok dolgot kell újra játszani
- Akad néhány idegesítően rossz kameranézet



Ki tudja, hol áll meg?

LIBEROGRADE INTERNATIONAL

Típus	Sport
Kiadó	Sony
Fejlesztő	www.namco.com
Megjelenés	Namco
	2001. március (NTSC)

A foci az a játék, amelyet 22 ember játszik, és németek nyernek – tartja híres mondás, amely ma már nem állja meg a helyét, ha-

csak hozzá nem tesszük, hogy a japánok viszont nyernek rajta. Már ami legalábbis a PSX-es focit illeti, hiszen e konzolon alapvetően japán fejlesztésű játékok közt folyik szoros verseny. Bár igény hatalmas, állandó fejlődés eredményeképp már igényei is vannak. Nem lehet csak úgy, egy közepszerű focival kiszűrni a nagyérdemű szemét, amikor This Is Football 2, valamint FIFA 2001. játsszik stadionban. Együttal teljesen nyilvánvalónak tűnt, hogy nem igazán lehet már nagy újdonságot produkálni a foci terén, jó, csiszolható még a grafika, be lehet hozni újabb csapatokat és trükköket, de alapvetően játékmenet mindig egyforma marad.

Most, hogy Namco bemutatta legújabb szerzeményét, az egykori Liberograde második részét, Liberograde Internationalt, kellett rájónom, mekkorát tévedtem. A konzolos foci talán még sohasem esett át ekkora változáson, mint ami e játékban történt. Akár azt is mondhatnánk: felejtsd el, amit a fociról tanultál!

Meg fogjuk látni, hogy a fenti kijelentés egyáltalán nem túlzás, tényleg előnyösebb helyzetben van, aki még nem játszott előtte semmilyen focijátékkal. (Pl. a menü láttán nem jut eszébe az ISS Pro 2.) A cél ugyanaz maradt, viszont újra kell tanulni csapat és a

laszti vezényletét, mivel – akárcsak a nagybötös életben – az egész meccset az általunk kiválasztott játékos szemszögéből nézhetjük, majd, kellő jártasságot megszerezve, játszhatjuk végig.

Az ismerős kinézetű menüben dönthetjük el, milyen formában kívánjuk megmérgetetni magunkat, összecsaphatunk barátságos keretek közt (Exhibition mode), vagy megkezdhetjük nagyobb lélegzetű sportkarrierünket (bajnokságok, lásd ott). A dicsőségre méltó csapat kijelölése után választhatjuk meg brigádunk formációját, a hat taktikai lehetőség közül az alkalmazni kívánt kettőt, és nem utolsósorban játékosunk pozícióját. Már nincs is más hátra, mint belefújatni a sípba, és kezdődhet is a móka!

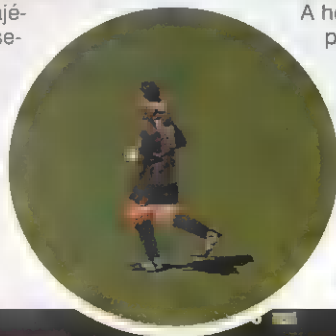
A játék során hősünket a szokott módon, külső nézetből irányítjuk, a kamera végig őt fixálja. Mivel csak rövid pillanatokra leszünk az akció közepében, és, bár a látóterünk kissé vízszintesebb, elég nehezen követhetjük az események sodrát. (Meglehetősen jól a kapus-igaz legkevesebbé.) Tájékozódásunkat nagyban segíti a képernyő bal oldalán látható miniradar, amely megbízhatóan mutatja a pályán tartózkodó elemeket, egyértelműen megkülönböztetve a saját és a legyőzendő erőket. Két játékos esetén vízszintesen kettéosztott

képernyőn történik ugyanez, könnyen ki-
található végeredménnyel.

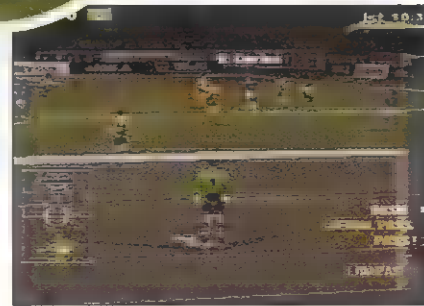
Miután túltettük magunkat a kezdeti nehézségeken, érdemes visszatérni az előző menüpontba, és a Practice mode-ban gyakorolva, elsajátítani az újszerű irányítást. Ha ez megy, még nem vagyunk túl a nehezén, hiszen, tapasztalatainkkal ellentétben a világ nem körülöttünk forog, különösen a stadionban nem. A játék lényegi lépése ugyanis megfelelő stratégia kiokumálása, hiszen a meccs nagy része csapattársaink dirigálásával telik.

A stratégia kérdése viszont kemény dió, mivel minden csapat másféleképpen küzd a hön áhított győzelemért, amely állandó agyalást és gyakorlást követel. A legelemibb döntés csapat kiválasztása, amely védekező- és támadóképességeket szabja meg. Ehhez érdemes igazítani formációját, amely alapvetően azt határozza meg, mekkora erő fordítunk védekezésre, illetve a támadásra. A harmadik szint a használni kívánt két taktika kiválasztása a lehetséges hatból.

A helyzet kulcsa tulajdonképpen az, hogy belássuk, játékosunk csupán egyik alkotóeleme a nagyobb szervezetnek, a csapatnak. Ennek megfelelően nem hősöknünk kell a játék folyamán, hanem csapat harmonikus munkáját kialakítanunk. A meccs alatt már csak arra kell ügyelnünk, hogy a



■ Lánc, lánc eszterlánc...



■ Kellott előre alkoholos italt fogyasztani ■
medve kultakarójára...



▲ Ha a szerencse nem is, a közönség
mindenképp voltunk van

A PSX-es foci fejlődését tanulmányozva joggal vetődik fel a kérdés: ugyan mi jött még ezután? Nem lennének különösen meglepve, ha előbb-utóbb valamilyen kiadó a Namco példáján felbuzdulva előállna a néző perspektívájával, és végre lehetőségünk lesz összeköpködni szotyihéjjal a lelátót, dühödtlen vagy dialdalmasan üvöltözni, és a meccs végén – természetesen – jól megruházni a túloldalon szotvizó és ordibaó kollégákat...

A hibák felsorolása után következzen még valami jó is, hiszen van még jó pár figyelemre méltó momentum a játékban. A grafikája mindent kihoz a PSX kapacitásából, ■ alakok poligonok ugyan, de hihetetlen jól animáltak, gördülékenyen és egészen emberszerűen mozognak. A közönség akcióinkkal párhuzamosan hullámozik, és persze folyamatosan ordít, néha zavaróan belesipol a mérkőzésbe, ebben legalábbis sikerült megközelíteni a valóságot. (Azért bunyóra ne számítunk.) A zene ■ kellemes, bár lehetne

Mindent összevetve ■ Liberogrande International üde színpolt ■ PSX focirenetegében. Mindenkinék ajánlható, aki szereti ■ igényes grafikával kidolgozott, életszerű sportjátékokat, és nem ■ néha még gondolkodni is közben. Különösen akkor ne hagyj ki, ha a „hagyományos” focit már unod egy kicsit.

- Nehéz tájékozódás (új perspektíva)
- Lehetne több csapat és bajnokság



Nem túl régi motoros

SUPERCROSS 2001

Ha egy játék elején az Electronic Arts logója mosolyog, és felcsendül az ismert szlogen, akkor csak a legritkább esetben lehet ok panaszra. A Supercross az EA legrövidebb ideje futó sorozata, ez még csak a második része, és egy éve mindenki meglepődve kérdezgette, hogy az EA hogyan adhatta ki. Mert a játék bizony ócska volt, mind grafikájában, mind pedig játszhatóságában. Azóta valószínűleg egy kisebb seregnyi műzsa látogatott el az Electronic Arts fejlesztőbázisára, és

végigcsókdostak mindenkit a portástól a kreatív igazgatóig, mert az idei rész klasszisokkal jobban sikerült.

A legnagyobb fejlődést a játszhatóság, az irányíthatóság tekintetében produkálták a megtámasztott fejlesztők. A tavalyi részben egy igazi szimulátort

próbáltak csinálni, ami nem sikerült – nem is sikerülhetett. Amíg egy autó viselkedését viszonylag könnyű modellezni, addig a motor esetében sokkal nehezebb dolog ezt megtenni, hiszen a kanyarodás nem egyszerűen abból áll, hogy elfordítjuk a kormányt, hanem emellé még a testünkkel is különféle műveleteket kell végeznünk:

jobbra dőlni, balra dőlni, hajlogatni. Mivel ezeket a mozgásokat egy egyszerű irányító segítségével bemutatni enyhén szólva is bajos lenne, ezért eleve elvetélt dolog teljesen élethű motorszimulátor készítésébe belevágni. A kétezres változatnak is ez volt a hibája, a játékot lehetetlen volt irányítani, aztán erre ráfogták, hogy realisztikus. Szerencsére idén már más a helyzet, a Superbike 2001 még egy kezdő számára is jól irányítható, és persze azzal jár, hogy a valósághoz nem sok köze van, elesni például csak elrontott mutatóvanyóknál lehet, ha valaki be-

lénk száll fordulás közben meg sem billeg a motor. Ezzel sikerült megakadályozni, hogy a sikerélmény teljes hiánya miatt valaki félóra múlva elhajítsa a programot; kezdő szinten elég hamar kitűnő eredményeket lehet elérni, újabb pályákat nyitva meg ezzel.

A nehézségi szintek megoldása egyébként nem túl fantáziadús, mindössze az ellenfeleink sebességét változtatja. A mesterséges intelligencia igencsak hiányos, a motorosok nem foglalkoznak olyan földhözragadt dolgokkal, mint előzés vagy körültekintő vezetés. Amikor elindul egy futam, az összes versenyző egy kupacban halad, és az első kanyarban legalább húsz ütközés történik, mégsem esik el senki, ha valaki utolér minket, akkor attól függetlenül, hogy mi mit csinálunk, az ideális íven halad. Ha mi is ott vagyunk? Istenem, akkor nekünk ront, nem filózik semmit.

A grafika számottevő változásokon ment keresztül, a stadionok szépen néznek ki, a motorosok is kidolgozottak, csak olyanok, mintha klónozták volna őket. Igen jó dolog, hogy az intro szépen összeollózott jelenetekből áll, nem pedig az idén elterjedt módszerrel, a PC-s vagy PS2-es engine segítségével készült. Nagyszerű dolog, hogy készíthetünk magunknak saját motorost, és vele nyerhetjük sorra a versenyeket, csak az a baj, hogy ennek semmilyen hatása nincs a játékmenetre, nincs lehetőség karrierépítésre, vagy esetleg csapatoknál elhelyez-



▲ Lábkörzés, két, három...



▲ Megjött Bones is a Quake 3-ból



▲ ET haza telefon'!!



▲ Becélzom, oszt' hajrá!



▲ Még jó, hogy neki nem kell aggódnia, hogy valamije szétlapul

kedésre, szponzorszerzésre. Szé-
rencsére rengeteg pálya van a ja-
tékban (illetve helyszínből csak 12
van, de azokon rengetegféleképpen
tudják kialakítani az útvonalat), nem fo-
gunk unatkozni, és a kanyarokat betanul-
ni sem lesz egyszerű dolog.

A játék külön részét képezik a különféle,
ugratás közben elvégzett mutatványok.
Ezeket ugyan lehet verseny közben is
előadni, de azon kívül, hogy a közönség
egy emberként harsan fel, nem sok értel-
me van, nem nyerünk vele semmit. A kü-
lön erre épülő játékmódban azonban
más ■ helyzet, mintha Dave Mirra vagy
Tony Hawk nézett volna be a
fejlesztőkhöz: az ■ cél, hogy három futam
alatt (3x3 perc) minél több pontot szed-
jünk össze a nyaktörő mozgásainkkal. Ez
a rész igen kidolgozott, sok kombinációt
hajthatunk végre (bár azért természetese-
sen nem annyit, mint ■ direkt erre épülő

trickstyle progra-
mokban), jól el
lehet itt is tölteni
az időt, főleg, ha
egy pajtival ver-
senyzünk, nem csak
a gépek ellen. Itt jó tud-
ni, hogy a Power Clutch (L1) se-
gítségével lendületet vehetünk, ezzel ér-
demes nekifutni az ugratóknak.

A játszhatóság tehát rendben van, ■
grafika rengeteget fejlődött, a hangulat is
a helyén van, már csak ■ kérdés, va-
jon ■ hangok, zenék terén is sikerült-e
hozni a színvonalat. A hangok elég sem-
mitmondóra sikerültek, a motorok zúgá-
sán kívül alig van zöreje ■ programban,
minden koccanásnál ugyanazt a csatta-
nást hallhatjuk, és a nézők is csak egy-
egy mutatvány után aktivizálják magukat.
A kommentátor szövegét csak az éles
versenyeken hallhatjuk, sok fordulatot is-
mer, bár szókincse nem gyarapodott so-
kat tavaly óta. Ha saját kezűleg kreált
versenyzővel próbálkozunk, akkor min-
ket „Number One”-nak szólít. A zenék ■
sportághoz illő kemény – nu metal és
crossover – hangzást tükrözik, abszolúte
egyéni ízléstől függ, hogy valakinek be-
jön-e. A korongon elhelyeztek három
videoklipet is, ■ legjobb kétségkívül a
négy csajból álló Kittie-é, akik elég jó ze-
nét nyomnak.

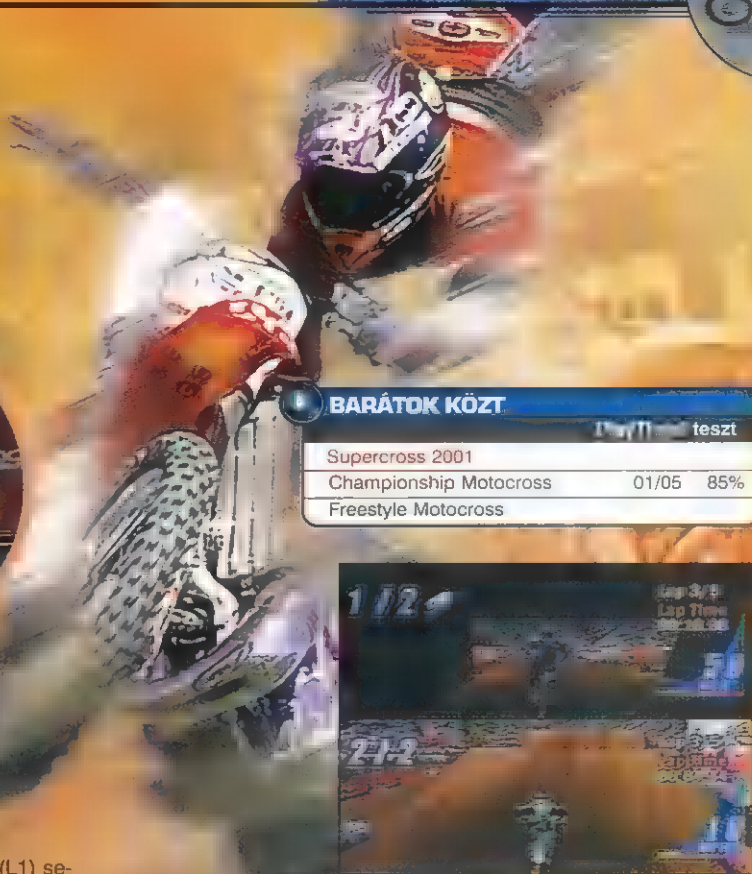
A tavalyi, bemutatkozó rész hibáit szin-
te teljes egészében kijavítva az
Electronic Arts megalkotta ■ PSX legjobb
kroszmotorjátékát. Aki szereti ■ stílust,
annak kötelező, de mindenevőknek is
ajánlott!

Grath

grath@mail.datanet.hu



▲ Metal Dude-nak nem is kell fognia a kor-
mányt



BARÁTOK KÖZT

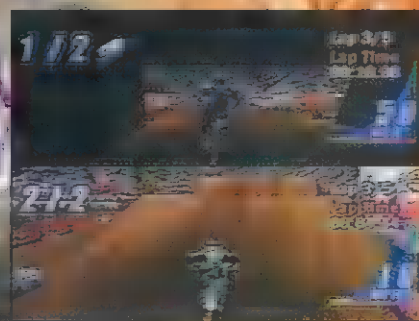
Supercross 2001

Championship Motocross

Freestyle Motocross

teszt

01/05 85%



▲ A sötét kilátások ellenére vezetek



▲ Feldobtam ■ talpam

ÖSSZEFOGLALÓ

Bár ■ játékmenet nem olyan mély, mint ■ Ducati Worldben,
trükkökből sincs annyi, mint ■ Dave Mirrában, és nem is ez ■
legszebb EA-játék. Mindenkinek ajánlható, élvezetes progra-
mot kap, aki kipróbálja. Rengeteg pálya, kemény zenék,
kétjátékos-lehetőség, több nem is kell! Folytatás egy év múl-
va, PS2-n és valószínűleg Xboxon.

POZITÍVUM

- Lendületes játékmenet,
nincs lefutott menet
- Nagyon király zenék
- Rengeteg pálya

NEGATÍVUM

- Nem borulnak ■ motorok
- Ostoba ellenfelek
- Gyakran belassul

GRAFIKA

93 %

HANG

90 %

ÉRTÉK

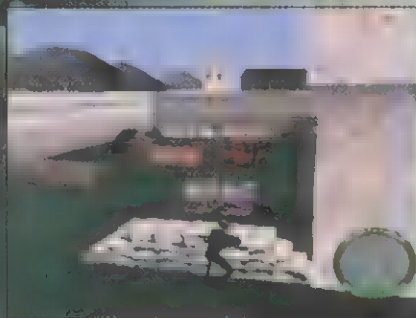
86 %



ARMY MEN FINAL FRONT

A harmadik világháború

Tipus	Akcio
Kiadó	3DO
	www.3do.com
Fejlesztő	3DO
	Arclius



▲ Melyiket válasszam a rengeteg fedezék közül?



▲ Hoppá, ezt a trükköt már Szaddam Huszein is alkalmazta

A kicsit idősebbek talán emlékeznek még azokra a régi szép időkre, amikor úgy hatévesen hatalmas képzeletbeli csatákat vívtunk műanyag katonáinkkal ■ udvaron. Akkoriban még nem Pokémonnal és videójátékokkal ütötték agyon a fiatalok ■ idejüket, hanem „valódi” játékokkal, amelyek közül az egyik, ■ már említett műanyag katoná megmozgatta a 3DO fejlesztőinek agyát is – úgy döntöttek, hogy feldolgozzák a kis harcosok kalandjait, először PC-n, majd PSX-en ■. Annak ellenére, hogy a sajtó nem igazán volt oda ezekért a játékokért (amelyek sok különféle stílus rajongóit igyekeztek meghódítani), a fejlesztők szépen sorban dobálták piacra a különböző Army Men-játékokat. A most ismertetésre kerülő program (amely, ha jól számolom, ■ nyolcadik PSX-es Army Men) ■ hangzatos Army Men: World War Final Front címet kapta. Akik figyelemmel kísérik ■ játékokat, azok számára nyilvánvaló, hogy ez a program a tavaly áprilisban debütáló World War-sorozat következő (harmadik) tagja, amelyben zöld katonáink – immáron sokadszor – megpróbálják elpusztítani ■ barnákat.

A játék alaptörténetéről sok rosszat nem lehet elmondani – azért, mert nincs is. A fejlesztők ■ korábbi Army Men-játékokhoz hasonlóan itt sem igazán kívánták megideologizálni, hogy kis zöld katonáinknak miért is kell mindenáron



▲ ■ faházban tartózkodik, annak nem lesz jó napja...

elpusztítani a szemét barnákat. Elég legyen annyi, hogy egyszerűen muszáj megölni őket mind egy szálalig. Ebből is látszik, hogy azon játékosok, akik számára a háttértörténet egy icipicit is fontos, ne próbálják ki a programot, hiszen kb. annyi sztori szerepel benne, mint mondjuk ■ Tony Hawk's Pro Skaterben – azaz semmi. Igaz, egy intro megpróbál minket megfelelő lelkiállapotba hozni az elkövetkezendő öldökléshez, de nem jár túlságosan nagy sikerrel.

Akik játszottak az Army Men World War sorozat korábbi tagjaival, azok számára ismerős lehet a játékmenet, ■ amely egy egyszerű külső nézetes lövöldözős játékot takar, amely azzal igyekszik kiemelkedni ■ többi hasonló stílusú alkotás közül, hogy hősünk a különböző járművekbe beszállhat, így lesz az egyszerű gyalogos katonából motoros ármokfutó, vagy tankkal lövöldöző ellenszár. Ez így első hallásra nem is hangzik annyira rosszul, sajnos játék közben kiderül, hogy egészen más a leányzó fekvése. Aki az akciójátékokat kedveli, az jobban teszi, ha messzire elkerüli az

Army Men: World War Final

Frontot, mert mindenki

számára nyilvánvaló,

hogy egy ilyen stílusú programnál

■ legfontosabb

■ jól megtervezett

irányítás. Sajnos a Final

Front alkotói nagyon mellőlték

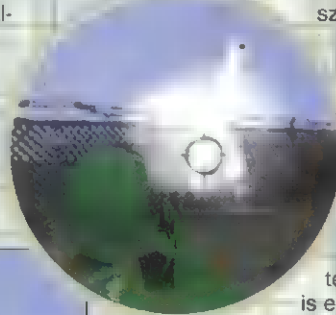
a kezeléssel,

mert pár perc játék után még annak

is elmegy az egészről,

akí egyébként

pozitívan állt hozzá ■ programhoz. Kezdjük a vizsgálódást az alapoknál, nézzük meg, hogyan viselkedik hősünk, amikor gyalogol. Ahhoz képest, hogy katoná, elég lassan szedi ■ virgácsait – aminek következtében jó néhányszor el fogunk halálozni. Forogni még ennél is lassabban forog – emiatt még többször tölthetjük vissza ■ játékállást. S ha ezen kínok még nem törték volna le – amúgy sem túl magas – lelkesedésünket, akkor kétségbeesetten tapasztalhatjuk, hogy olda-



Green's Answer!

DUCTION

lazni sem lehet rendszeren – pedig ez a mózdulat egy ilyen stílusú programnál alapkövetelmény kell(ene), hogy legyen. Jó, jó a fejlesztők beleraktak egy „oldalra lépés” funkciót, ám ezt olyan lassan hajtja végre hősünk, akár egy köszvényes lajhár – így gyakorlatilag teljesen használhatatlan. A helyzet egy cseppet javul, amikor valamilyen járműbe szállunk, nekem a tank vezetése kifejezetten tetszett, hiszen ilyenkor – egy valódi páncéloshoz hasonlóan – a bal és jobb oldali láncalpákat külön-külön lehet előre, illetve hátra mozgatni. Öröm örvében, hogy bármerre is tekerjük a láncalpákat, képernyőn ez nem látszik. A tank ugyan mozog, de láncalpáin ilyenkor sem látszik semmi változás, mintha egy helyben állna – ez nem vet túl jó fényt



▲ Íme egy nagyon jó példa a sivár grafikára

ARMY MEN TÖRTÉNELEM

Az első Army Men-játék 1999-ben jelent meg PSX-re, amelyet azóta hét (!) másik követett.

Army Men 3D

1999. március

Army Men: Air Attack

1999. november

Army Men: Sarge's Heroes

2000. március

Army Men: World War

2000. április

Army Men: World War Land, Sea, Air

2000. szeptember

Army Men: Air Attack 2

2000. október

Army Men: Sarge's Heroes 2

2000. november

Army Men: World War Final Front

2001. március

fejlesztőkre. A járművek kezelését egyébként az oktató módban mindenki tökéletesen elsajátíthatja.

A játék irányítási nehézségei miatt a harc borzasztóan monotonná és idegesítővé válik, pillanatok alatt. Lényegében egyetlen egy taktika van, amivel sikerrel járhatunk; ha megrohamozzuk a fedezékben lévő ellenséget, és közben buzgón imádkozunk, hogy az el ne találjon. A dolog szerencsére későbbi pályákon kissé érdekesebbé válik, legalábbis akkor, amikor már jobb fegyverek is rendelkezésünkre állnak. Addig azonban rengeteget kell szentségelnünk, hiszen egy-egy pályának jó néhányra neki kell futnunk, miközben folyamatosan memorizálhatjuk, hogy honnan bújnak elő az ellenséges katonák. Szemvedéseinket tovább tetőzendő a fejlesztők minden pályára elhelyeztek jó pár olyan „meglepetést”, amelyekről ha nem tudunk, akkor szinte azonnal meghalunk. Ezzel elérték, hogy legyen bármilyen profi az ember, minden pályának többször neki kell futnia, miközben néhány idősebb hölgy – akinek fia a 3DO-nál dolgozik – heveny csuklásba kezd, ki tudja miért?

A rengeteg negatívumot talán meg lehetne bocsátani a programnak, ha vizuálisan elkápráztatna bennünket, de sajnos ezen – téren is csalódnunk kell. Nem túl zűrös, ha azt állítom, hogy ennél már négyöt évvel ezelőtt szebb játékok jelentek meg. A textúrák elnagyoltak, csúnya grafika miatt néha még azt sem igazán lehet látni, hogy ki lö ki. Polygonhibák, torzuló textúrák és grafikai „csemegék” egész tárháza található a programban, igaz, a szubminimalista irányzatnak is megvan a maga előnye – a játék szinte soha nem lassul le. A „szinte” kitél azért jogos, mert ha valami robban vagy füstöl a képernyőn, akkor bizony be-be röccög a megjelenítés – igaz, ezek az effektek legalább jól néznek ki. Minden rosszból van valami jó, tartja a mondás, nincs ez itt sem másképp. A játék audio részét ugyanis dicséret illeti. A zenéért ugyan valószínűleg nem fog alkotója Grammy-díjat kapni, ám a hanghatások első osztályúak. A puska ropogása, a motorhang, valamint a tank láncalpáinak csikorgása valamelyest ellensúlyozza a nem túlságosan fényes grafikát.



▲ "Born to be wild"

POZITÍVUM

Az eddigi Army Men-játékok sem igazán tudták megdobogtatni a szívemet – nincs ez másképpen a Final Fronttal sem. A hi valószínűleg nem bennem van, hiszen a gyenge irányítás, a túlságosan nehéz játékmenet és a pocsék grafika annyira lehúzza a játékot, hogy jó hangok és hiába sikerült néhány küldetés érdekesre – nem igazán tudom ajánlani a programot senkinek sem. Talán csak az Army Men-sorozat rajongói tudják élvezni valamennyire – ha van egyáltalán olyan, aki után ezt elmondhatja magáról.

POZITÍVUM

- érdekes küldetések
- jó hangeffektek

NEGATÍVUM

- minden más

GRAFIKA 55 %

HANG 80 %

ÉRTÉK 65 %



A végtelenbe, és még tovább!

BUZZ LIGHTYEAR STARCORCOMMAND

A Disney és Pixar párosa ■ Toy Story-val – ami az első teljesen számítógépes animációból álló nagyfilm volt – új korszakot nyitott meg a mozi történetében. A film hatalmas siker lett, és

főellenfelét ■ egész pályán végigkergetve, a pálya végén található menekülési pontnál megküzdjünk vele. A kergetőzés közben hiába lövjük a főnököt, nincs hatása, ellenben lesz elég lónivaló az ellenséges robotok, ágyúk és minenféle egyéb – Buzz életére törő – lények formájában. A harchoz itt is csak ugyanaz kell mint mindenhol máshol: pénz, úgyhogy szorgalmasan szedegessük a lelőtt ellenfelekből kipottyant intergalaktikus fizetőeszközöket, hisz Buzz standard plazmapuffogatója nem kifejezetten ideális fegyver, főleg ha a főellenfelekkel harcolunk. Vele tünk gyorsító lézerpuskát, elektromos zizzentőt, plazmalyilpuskát vagy gatlinggépágyút is, amelyek mind igen hasznosak, mivel ■ főellenfelek különböző pajzs(ok)kal vannak ellátva, melyeknek lebontásához más-más fegyver optimális, általában amilyen színű ■ pajzs, olyan fegyverrel érdemes próbálkozni. Igyekeznünk kell ■ üldözésben, hiszen ha a főmaki odaért ■ pályavégi menekülési ponthoz, nekünk is ott kell lennünk 15 másodpercen belül, különben buktuk ■ pályát. Ezért nem igazán állhatunk meg holmi önfelelt lövöldözésre, bármennyire ■ hasznos lenne ez ■ bankszámlánk szempontjából. Hogy minél gyorsabban haladjunk előre a pályán, némi pénzmag kicsengetése után rendelkezésünkre állnak: teleportkabin, ugrópad, légdeszka, jetpack és lökhajtásos motorbicikli. A

teleportkabinon és az ugrópadon kívül ■ többi mind üzemanyaggal működik, ha az kifogyott belőlük akkor elköszönhetünk tőlük. A pályákon találhatóak még elszórva – ■ filmből már is-

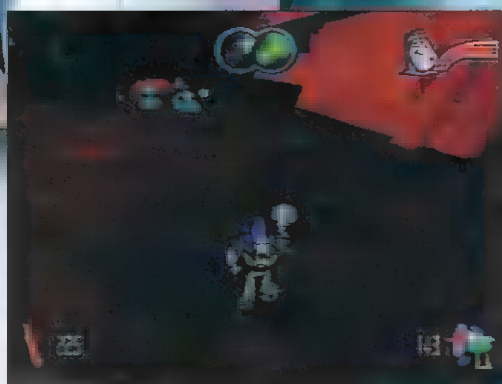
ahogy már az ilyenkor lenni szokott, beindult a gépezet. Jött a folytatás – ami szintén igen sikeres volt -, és csináltak egy halom játékot is a Toy Story-filmekből. A Disney sem volt rest, úgy gondolták, hogy a film hatalmas siker ■ „elbír” még egy rajzfilmsorozatot is, amelyben ■ egyik főhős, Buzz intergalaktikus kalandjai elevenednek meg, úgy mint ahogy azt ■ filmben szereplő kisfiú, Andy is láthatta. Tehát sehol egy Woody vagy valamelyik játékcimbi ■ filmből, viszont Buzz tényleg repül, lő és keményen harcol ■ galaxist fenyegető Zurg ellen. Ebből a rajzfilmsorozatból készült ez ■ játék, és ■ benne található feladatok is hasonlóak: küldetésenként egy-egy igen veszélyes gazfickót kell megfékeznünk, majd a legvégén magát Zurg császárt is jól elgyepálhatjuk.

A játék készítői érdekes elképzelést próbáltak megvalósítani a játékban, fogták a 3D platformstílust és mixelték bele egy kicsit a versenyjátékokból. Így hát feladtunk az, hogy az adott helyszin

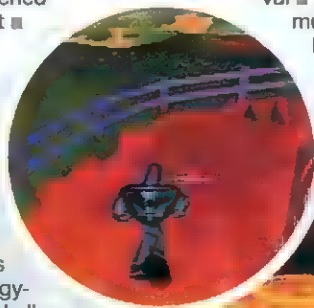
Playstation	
Típus	Versenyjáték
Kiadó	Activision
Fejlesztő	Travellers Tales
Megjelenés	2000. december (EU) február (US)



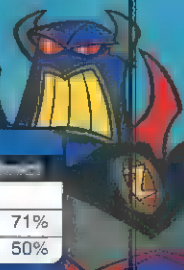
▲ Buzz kicsit korlátolt



▲ A távolból négy pixel tank közeleg



▲ Quake design: láva, lila háttér, dobbanó

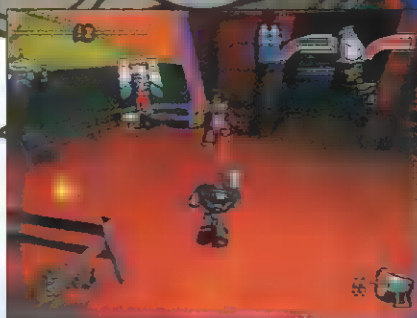


szarholas, ahol a pályát végig megmaradt pénzért és az összeszedett Kis Zöld Idegenekért bónuszmedálokat kaphatunk. Ezek meglehetősen fontosak, hiszen a későbbi pályákon való játékhoz bizonyos számú medál összegyűjtése szükséges. Ha nem jött össze elég a következőhöz, akkor újra végig kell mennünk egy már teljesítetten, ám hogy ne legyen unalmas 2 más játék módot választhatunk ilyenkor. Elgondolkodtat, hogy a stílusok ötvözése mennyire sikeres ebben a játékban, hiszen a platformjátékokban fontos felfedezést és gyűjtögetést igencsak megnehezíti az, hogy közben loholunk keli valaki után, ha nagyon lemaradunk akkor hiába



A Traveller's Tales fejlesztői végül is jó munkát végeztek, végre nem egy olyan licenccjáték, amiről ordít, hogy csak csinálnak valami vackot, aztán majd a neve eladja. Az extra közlekedési eszközök és a tekintélyes fegyverarzenál is figyelemre méltó, ám korszakalkotó darabnak még sem nevezném a játékot, tipikusan az ■ kategória, amivel elvan ■ ember, pár óra alatt végigjátssza, de többet nem hinném, hogy foglalkozna vele. A platformjátékok íxelése holmi futóversennyel nem biztos, hogy mindenkinek első pillantásra meg fogja nyerni a tetszését, ám a játszhatóságra azért így sem nagyon lehet panasz, látszik, hogy a fiatalabb korosztályoknak készült a játék. Kár, hogy multiplayer opció nincs a játékban – Buzz valamelyik Star Commandos társa igazán beszálhlhatna ■ buliba -, így hosszú időre senkit sem fog lekötöni.

Simba's Mighty Adventure	01/04	71%
Disney's Dinosaur	00/01	50%



A kis zöld miatt buktam a kanyart

Standard fegyver:
gyenge darab, csak ha nincs más...

Plazma nyílpuska:
közepes darab, semmi extra

Elektromos ívhúzó:
nem kell vele célozni, elég ha az ellen közelében vagyunk, máris süthető-jük vele

Plazmaszóró:
a kék lángszóró, csak közelharcra


Gatling gépágyú:
kis kedvencem, kár hogy zabálja a skulókat

Légedeszka:
gyors és elég keveset fogyaszt
Jetpack:
olcsó, keveset fogyaszt, de nem is túl
hasznos
Lökhajtásos motorbicikli:
gyors mint ■ villám, de zabálja az
üzemanyagot

A Disney franchise játékokkal nem nagyon lehet megbukni, hisz az alapanyag oly népszerű és ismeri, hogy már ■ eladja ■ játékok. Hogyha még valami fogyaszthatót is csinálnak a licenccel – mint jelen esetben – akkor ■ siker nem lehet kétséges. Játsható és szórakoztató darab ■ Buzz Lightyear of Star Command, olyan kellemesen közepes minőségben.

NEGATÍVUM

- Kitűnően visszaadta a rajzfilm hangulatát
- Változatos pályák
- Fantasztikus videók
- Kevés felvehető tárgyver
- Nehézkés irányítás

ÉRTÉK  **72%**



Buzz Schumacher újra száguld!

TOY STORY RACER

Típus	versenyző
Kiadó	Activision
Fejlesztő	Activision
Platform	PlayStation
Kiadás dátuma	2001. március (PAL/NTSC)

Még egy Toy Story játék, és már megint a Traveller's Tales az elkövető. Ám hőseink ezúttal játékkocsikba pattannak és úgy mulatják idejüket – a mi szórakoztatásunkra... A Traveller's Tales régi motoros ■ mini-kart játékok világában – hisz nem egy ilyen játékot elkövettek már -, épp ezért nem is meglepő, hogy egy ilyen értékes licenstől ők csinálhattak ebben a stílusban játékot. Mini-kart játékokból jelent meg épp elég a Mario Kart óta, ám legtöbbjükről elmondható, hogy tizenkettő egy tucat, szórakoztatóak, ám igencsak felejthetőek. Van é ■ nap alatt kérdezhetnénk, ■ még ha azt kell mondanom, hogy sok újdonsággal talán nem ■ találkozhatunk ebben a játékban, azért azt elárulhatom, hogy kategóriájának egyik legjobb játékát tisztelhetjük ■ Toy Story Racerben.

Kezdetben csak négy szereplő – Woody, Buzz, RC car és Bo Peep – közül választhatunk, ám ahogy haladunk előre a futamokban úgy válik elérhetővé a

többi – Krumplifej úr, Rex, Hamm, Rocky, Slinky Dog és a szomszéd gyerek mutáns játéka – jól ismert figura is. Kiválasztva ■ nekünk legszimpatikusabbat, neki is kezdhetünk a versenyzésnek. Többféle versenytípussal találkozhatunk. Van, ahol csak egy néhány körös versenyt kell megnyernünk, van ahol egy egész mini bajnokságot – ez utóbbinak nem kell minden

versenyén győznünk, elég ha összetettben mi végzünk ■ dobogó tetején.

Na és ott van ■ személyes kedvencem a kigolyózós verseny, ahol nem ■ ■ lényeg ki ér elsőként a célba – hiszen olyan nincs is – hanem kinek marad legtovább egyben a kocsija, ugyanis a minden pályán előforduló fegyverek itt nem 1-2 másodperces

pihenőre kényszerítik a szenvedő alanyt, hanem azonnal kiejtik ■ további versengésből. Arra figyeljünk, hogyha van nálunk valamilyen eszköz, és épp kapunk valaki másról egy lasztit az arcunkba, vagy valami hasonló mókás dolgot, akkor ■ nem hat ránk, csak a nálunk lévő cucc veszik el. Legdurvább fegyver az elektromos sokkoló, csak meg kell várnunk míg a legközelebbi deklivens ellővi a puskaporát és – ZZAPP!!! – máris egyel kevesebb ellenfelünk van játékban. Maguk a versenypályák hihetetlenül jól megtervezettek, lehet az ■ pincében vagy a padláson, ■ kertben vagy akár keresztül ■ egész házban. S-kanyar, U-kanyar, csúszós padló ■ konyhában, sár vagy hó a kertben;

van itt minden amit egy kart rajongó kívánhat, és ■ játék fizikai modellezése is olyan, hogy mindegyik pálya – még a legtekergősebb is –

maximálisan játszható marad az ide-oda kanyargások, zuhanások ellenére is. Szinte mindegyik pályán van egy-két elágazás, ahol egy rövidebb, ám bonyolultabb és egy hosszabb ám könnyebb ágra osztozik a pálya, ezt kis ügyességgel előnyünkre tudjuk használni. A kis kocsik úgy ugranak, csúsznak és pördülnek, hogy ■ legbonyolultabb kanyarkombinációkat is lazán lehet venni velük. A versenyek úgy vannak megcsinálva, hogy egyik pályára ■ tudunk igazán ráunni, bár előbb-utóbb újra összefuthatunk egy-egy pályával többször is – pl. egy mini bajnokságban. A megnyert versenyek száma után kaphatunk újabbakat, ám hogy haladni tudjunk, változtatni kell ■ szereplők közt, hogy megfelelő számú megnyert versenyünk legyen ■ későbbi pályákhoz és a megszerezhető újabb szereplőkhöz. A versenyek nem

Búgócsigák: Egy irányba kilőhető, majd ■ első koccanásig, vagy amíg meg nem áll okoz kellemetlenséget.

Biliárdgolyó: Előre kilőhető fegyver, ám nem olyan gyors, mint ■ rakéta, ám ■ falakról visszapattanva további kellemetlenséget tud okozni.

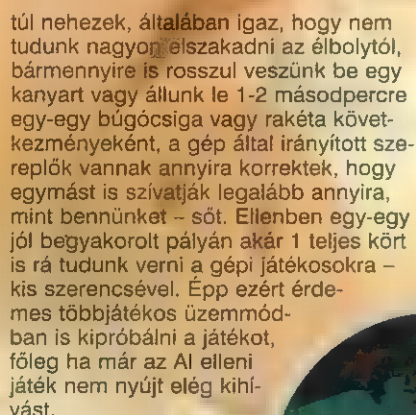
Labda: Hátrafelé lőhető ki, miután kellemetlen pattogó akadályt képez ■ mögöttünk haladóknak.

Birkák: Magunk után rakhatjuk le, fix nem mozgó akadályt képezhetünk vele.

Elektromos kisülés: A villamosság kisöccse, a közvetlen közelünkbe került ellenfelet süthetjük meg vele, hogy ki lesz az áldozat, annak megjelenik ■ képe az antennán.

Rakéta: Előre kilőhető fegyver, jól kell célozni vele.

Dinamit: Nitro a motorba, felgyorsítja a kocsit, ám csak rövid időre.



Grafikailag sem lehet ■ játékra semmi pa-
nasz. A pályák jól szer-
kesztettek, változatosak
és igencsak jól néznek
ki (személyes kedven-
cem ■ Bowling pálya a ki-
golyózással mókára, sima
versenyre pedig az egész há-
zat bejáró, még ■ szellőzőrend-
szert is érintő verseny). Lassulást sehol
sem tapasztaltam – annak ellenére, hogy a
játékban nem igazán spóroltak a textú-
rákkal és ■ tereptárgyakkal, sőt minden
versenyzőnek saját, egyéni kialakítású
kocsija van. Hang és zene terén sem ér-
heti panasz a játékot. A zene picit tingli-

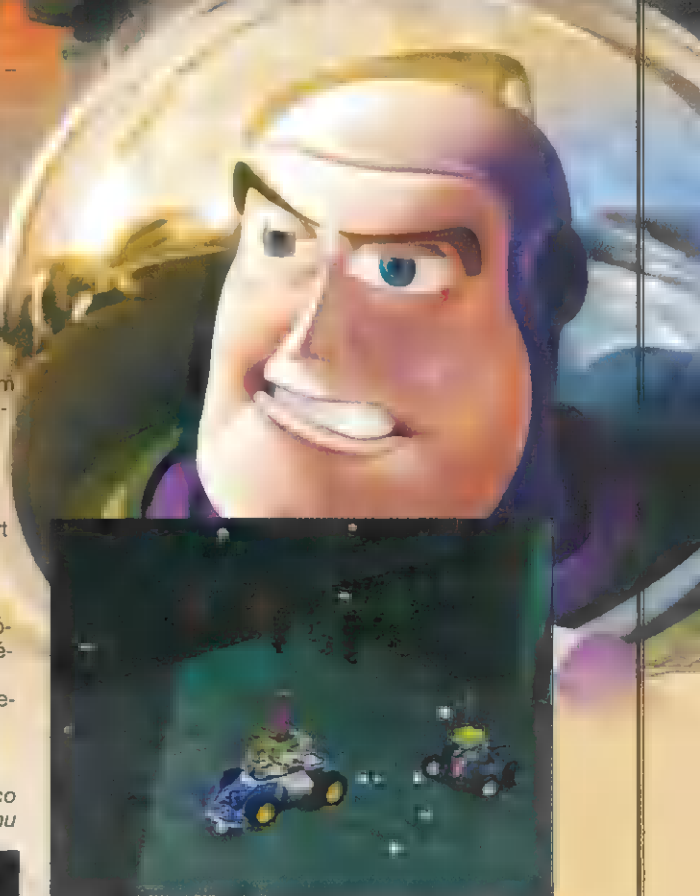


tanulmányok a jópofább fajtából, és bőven élvezhetőség határán belül. A szinkronhangokban – nem nagy meglepetés – itt sem Tom Hanks-t és Tim Allen-t hallhatjuk, de azért korrektek, és hozzák a *Tov Story*-s hangulatot.

A Toy Story Racert egy igencsak igényesen megcsinált mestermunka; igen nagy előítéleteket kellett leküzdenie (franchise játék, n+1-edik mini-kart verseny), ám bizonyított. Ez egy minden korosztály számára szórakozást nyújtó, jópofa kis program, amivel elég hosszú ideig lehet lenni még egyjátékos üzemmódban is, ám többjátékos üzemmódja is van, ami tovább növeli a játék értékét. Bátran ajánlom azoknak is, akik eddig kerülték az ilyen mini-kart játékokat (Elárulhatom, hogy én sem voltam megrögzött rajongója ennek a stílusnak). Sajnos valószínűleg ritkaság lesz az ilyen igényes játék Playstation-re - bár remélem ebben nem lesz igazam -, úgyhogy érdemes megbecsülni azt a programot, ami ennyire meglep.

Draco

Draco@interware.hu



▲ Egyél port kishaver!

SOFŐRÖK

Woody – Kis gazdájának „első számú kedvenc játékom” címét Buzz-al kellett megosztani, talán a versenyben sikerül megelőznie.

Buzz – Egy ilyen intergalaktikus hősnek nem okozhat gondot egy ilyen egyszerű masinák versenye – vagy mégis?

Bo Peep – Ha ■ volánnal is olyan jól bánik, mint a pásztorbottal, komoly esélyei vannak.

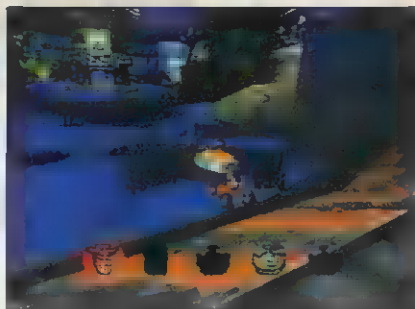
Hamm – A versenyben résztvevők közül a leggazdagabb, vajh milyen spéci kasznit szerzett be? Ellenfelei tiltott kipörgésgátlóról suttnak...

Slinky dog – A rugótestű kutya – abszolút kanyarspecialista.

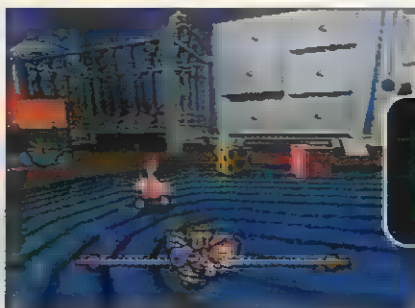
Krumplifej úr – Áramvonalas testfelépítése ad neki némi előnyt.

Rex – A gyáva dinoszauruszban talán mégis lehet némi bátorság, ha vállalkozott egy ilyen strapás versenyre – hogy vezetni tud-e az majd kiderült.

Mutáns játék – A mezőny meglepetésembere. Hogy a fenébe jutott ez be ide?!?!



▲ Elengedek egy UFO-t, csak eltalál valakit



▲ Pásztorlányka ■ élen

ÖSSZEFOGLALÓ

Bárcsak minden licensz-játék ilyen minőségű lenne! ■ Traveller's Tales csapata megmutatta, hogy nemcsak a mini-kart játékok készítésében van otthon, hanem a Toy Story világában is, és sikerrel képes a kettőből valami igen fogyasztható mixelni. Minden korosztálynak erősen ajánlott!


POZITÍVUM

- valós fizika
- aranyos grafika

NEGATIVUM

- túl könnyű
- lassú előrehaladás ■
pályák között

GRAFIKA 98 %[illegible]

ÉRTÉK  **92%**



Playstation

Típus	Lövöldözős akció
Kiadó	Namco
	www.namco.com
Fejlesztő	Flying Tiger Development
Megjelenés	2001. április 4. (PAL)
	2001. június 16. (NTSC)

Célra tarts!

TIME CRISIS PROJECT TITAN

resni a
ravaszt

Mi taga-
dás, lövöl-
dőzni min-
denki szeret,
kár hogy erre
nincs sok lehé-
tőségünk. Kévsz-
játék támogatja a
fénystukkereket, ráadásul
keves olyan játék, mint a játé-
termekből közismert Time Crisis.
Aki esetleg nem tudná: ez a játé-
k attól vált híressé, hogy nem
csak szimplán lövöldözni kell, ha-
nem ha úgy hozza a szükség, fede-
zékbe is kell bújni.

A műfaj legjobbjai igencsak idős már,
majd' négy év után épp ideje volt, hogy
elkészüljön a folytatása. Az elődben
ugyebár egy kis névtelen ország elnöké-
nek a lányát kellett megmentenünk egy
hatalomra éhes örült kezeiből, most
ugyanannak a Richard Miller nyomozónak
a bőrébe kell bújnunk, mint akit akkor írá-
nyítottunk, s tulajdonképpen ott folytatjuk,
ahol abbahagytuk. Ugyanis – mint emlé-

kezetes – a Time Crisis Playstation-os ver-
ziójában volt egy bónusz-küldetés, ahol
egy bizonyos Kantaris nevű hölgyemény
fegyvercsempész-bándaja után nyomoz-
tunk, s most úgy tűnik, ugyanennek a
bandának sikerült tönkretennie hősünk
karrierjét. A színhelyül szolgáló kis ország,
Caruba elnökét orvul meggyilkolják, és a
TV egyenesben közvetíti, amint Richard
szorongatja a gyilkos fegyvert – ebben
pedig az a legfurcsább, hogy eközben ő
maga otthon nézi ezt a közvetítést. Még
szerencse, hogy a főnökei még ez után is
megbízhatnak benne, ezért 48 órát kap,
hogy tisztázhassa magát. Az ügynökség
üzenetet kapott egy luxusjachtról, melyből
derült ki, hogy a háttérben a Kantaris
bűnbanda áll, úgyhogy az első felada-
tunk: megtalálni az informátort...

Ezzel kezdetét is veszi az újabb végte-
lenbe nyúló tűzharc: ejtőernyőn érkezünk
a jachtra, melynek őrei persze felszólítás
nélkül tüzet nyitnak ránk. A játékmenet
eleinte úgy tűnik, teljes mértékben maradt
a régi: lépésről lépésre haladhatunk előre,
vagyis az egyes helyiségek megtisztításá-
val fedezékről fedezékre jutunk köze-
lebb a végcélhoz. Ennek ellenére
van a játékban egy lényeges újí-
tás, amit azonban csak azt köve-
tően fogunk észrevenni, hogy
eljutottunk az első
főgonoszhoz. Az egyes szintek
főnökeinél ugyanis nem elég
csak szimplán fedezékbe hú-
zódni: megfelelő helyet kell vá-
lasztani. Az első főnök például a hajó
gépházában bujkál. A gépek között két le-
hetséges fedezék is adódik, de a fentebbi
szinten a pali úgy rohangál, hogy mindig
csak az egyik lövészéből van szemünk
előtt – a másik helyről amúgy csak a
fogdmegjeivel találjuk magunkat szem-
ben. Rohangálnunk kell tehát nekünk is
ide-oda – mozgás közben szerencsére
sérthetetlenek vagyunk.

A Project Titanon nagyon meglátszik,
hogy most nem egy játéktérmi átiratról
van szó, hanem egy kizárólagos
PlayStation kiadványról. Először is feltűnő,
hogy nincs kiadós mód, hiszen most
nincs külön exkluzív PlayStation helyszín
(lévén mindegyik az). A Story mód pedig
kalandosabb: többször szakítják meg át-
vezető jelenet, mint korábban, ugyanis

hősünk nagyobb utazásokat tesz. Miután
a jachton végül rátalálunk a közben
lefűtelt informátorunkra, a csinos Mari-
sára, a tőle kapott információk alapján
Carubába utazunk, s a reptéren, majd egy
Ricardo nevű maffiafőnök villájánál folyta-
tódik a harc. Utóbbival szembesülve mel-
lesleg még több búvóhely közül válogat-
hatunk, mint a hajón: egy kerti kútnál zaj-
lik a végső harc, amit teljesen körbejárha-
tunk. Mindezek után pedig egy titkos bá-
zisra hatolunk be, ami természetesen tei-
val katonákkal, a végén pedig egy tank
várakozik. No meg ott vannak a nagyfő-
nökök is, így összefuthatunk még Kantaris
partnerével, régi ismerősünkkel: a gép-
puskakezű Wild Doggal is – de erre már
csak akkor kerül sor, ha nem easy fokoza-
ton játszunk...

A játék Story módjánál az előd mintájára
nem válogathatunk szabadon az epizód-
dok közül, csakis sorjában mehetünk vég-
ig az egész történeten. Ami bizony meg-
lehetősen nehéz, a Happy Endet egészen
biztosan csak mesterlövészek fogják
meglátni. (Hacsak a főmenüben be nem
állítjuk a jóval több életet és folytatási le-
hetőséget adó Easy módot.) Bár, hogy
nem lehet a későbbi szinteket választani,
az csak félig-meddig igaz. A játéknak
ugyanis a Story módon kívül van egy Ti-
me Attack üzemmódja is, ahol a három fő
epizód közül bármelyiket elindíthatjuk. Eh-
hez viszont hozzá kell tenni, hogy aligha
jutunk el a főgonoszokig, annyira ki van
számítva az idő. Örülhetünk, ha csak az
első szakaszon túljutunk. (Az egyes hely-
színek most is három-három szakaszból
állnak, plusz a főnök.) A Time Attacknál

BARÁTOK KÖZT

PRIME! teszt

Time Crisis Project Titan

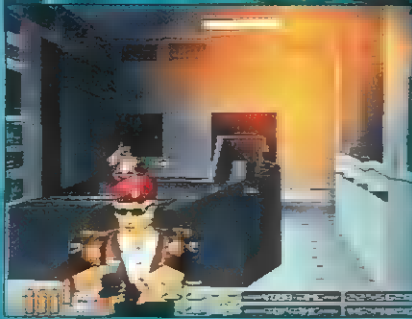
Die Hard Trilogy

Point Blank 3

01/03 76%



▲ Fejre vigyázni: könnyen fennakadhatunk



▲ Ilyen közelről csak nem hibázom el



▲ Hiába menekül a főnök: a golyó utoléri

nem számol a program életet, igaz az is épp elég baj, hogy amikor találatot kapunk, rövid időre megbénulunk. Minden egyes másodpercet meg kell becsülni.

A különböző helyszíneken magától értetődően különböző ellenfelek vesznek minket célba, de a játékokat segítő van néhány szabály, amelyik mindegyükre egyformán vonatkozik – legyenek a fegyverek mészárosok, katonák, vagy épp testőrök. Hamar rájöhettünk, hogy bizonyos prioritás szerint kell megválogatnunk, milyen sorrendben puffantjuk le őket. A piros ruhások mindenkivel szemben előnyt élveznek: ha hagyjuk őket „szóhoz jutni”, az egyenlő egy élet elvesztésével. A sárga ruhások meg épp ellenkezőleg: általában menekülnek, s így gyakorlatilag ártalmatlanok, viszont mégis érdemes őket lelőnünk, mert értük meg jutalomidőt kapunk. A rohamosztagos az egyik legidegesítőbb típus: ő hozzánk hasonlóan fedezékbe bújlik. Amíg a pajzsa mögött tanyázik, addig gyakorlatilag sérthetetlen – eléggé kellemetlen, amikor a visszaszámláló már a nullához közelít, ő meg csak ott ácsorog. Egyébként általában akkor merészkedik elő, amikor mi félre húzódunk. Az ellenség fennmaradó része csak „ágyútölték”: vagyis az a típus, amit a Rambo filmekben a orosz katonák szoktak megtestesíteni. Állandóan mellélőnek, csak annyi a szerepük, hogy meghaljanak – magyarul csak az időt húzzák. Fontos momentum: amennyiben nagyon jól célzunk, és egy golyó sem megy mellé, felül elkezd számolni a program a sikeres sorozatot.

Ha húsz embert kinyírunk „csont nélkül”, egy életet kapunk jutalmul.

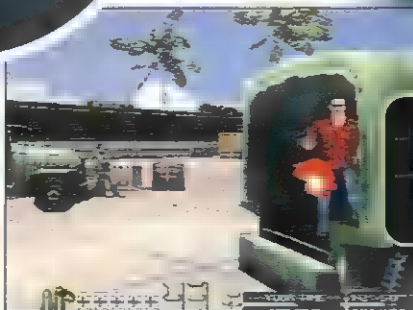
A játék grafikája az elődhoz méltóan most is nagyon klassz. A széttör-

hető dolgok széttörnek, a szobanövények levelei meg-rázkódnak a csaták hevében, jóllehet a terep megrongálhatósága még továbbra sem éri utol a Die Hard Trilogiát. Viszont amiben kétségtelenül csúcs a játék, az a terep nagysága. Főként akkor tűnik ez fel, amikor „kilométernyi” távolságból rohannak felénk katonák, s pár pixelnyi kis pontokat kéne becéloznunk. (A játékhoz természetesen elengedhetetlen kellék egy GunCon kompatibilis pisztoly.) Megjegyzem az is jópofa, hogy teljesen mások a lövéshangok akkor, ha zárt térben, meg ha nyílt terepen lövöldözünk. Az akció mozgalmassabb, mint valaha. A hajón ablakok törnek ki, a második szinten teherautókkal érkeznek a katonák a repülőtérré, és így tovább. Mi több: a tereptárgyak némelyike még veszélyt is jelent – a körbe forgó hajódaru például könnyen fejbe kólinthatja hősünket. Olyan dolog is van, ami viszont az ellenség számára kellemetlen: amikor egy csoport például gázpalackok mögé bújlik, néhány lövéssel egész bagázstól megszabadulhatunk... Nyitott szemmel kell tehát járnunk mindenhol. A Namco sajnos nem túlzottan sűrűn, de azért úgy tűnik, gondoskodik arról, hogy hasznát vegyük a GunCon pisztolyunknak. Bár ezt a játéktípust nehéz továbbfejleszteni, az új elbújós technikával még ez is megtörtént – igazán elégedettek lehetünk. A játék hangulata fergeteges, és végül is ez a lényeg. Saját tapasztalatból mondhatjuk:

amint elhangzik a oly jellegzetes „Action!” felkiáltás, minden idegszálunkkal a képernyőre meredünk, a legfeljebb akkor hagyjuk abba a játékot, amikor már a karunk annyira elzsidadt, hogy ötven kilónak érezzük az amúgy pihekönnyű műanyagpisztolyt...

V.Z.

vzoli@vogel.hu



▲ Ez a Seagal-utánszat ezúttal a rossz oldalon áll

▲ Lelkes fogadóbizottság a repülőtéren

DRAGATUDÓ

A Time Crisis a népszerűségi játékok etalonja, úgyhogy a stílus kedvelőinek aligha kell külön ajánlani a folytatást. Újabb remek helyszíneken irhatjuk a gaz terroristák hadát, a főnökeiknél pedig még összetettebb harcra számíthatunk – ennél többet nem is várhatunk el egy ilyen programtól. Jóllehet viszonylag hamar végig lehet játszani, ez mit is számít? A szavatosságán: baráti körben bármikor izgalmas vetélkedőket rendezhetünk.

POZITÍVUM

- Kitűnő hangulat
- Szabadon választható fedezékek a főellenégeknél
- Klassz széttörhető helyszínek

NEGATÍVUM

- Hamar végigjátszható
- Nincsenek extra fegyverek

GRAFIKA 90%

HANG 85%

ÉRTÉK 90%



Baseball, hot-dog, Amerika!

TRIPLE PLAY
2001

Playstation

Típus	Sport
Kiadó	EA Sports
	www.ea.com
Fejlesztő	Treyarch
Megjelenés	2001. február vége (NTSC)

Ha eljön egy letűnő

kor vége, valahogy minden cég igyekszik ■ maximumot kihozni ■

lehetőségeihez képest. Mint ■ utolsó kétségbeesett kísérletet baseballjátékokra, úgy tűnik az EA Sportsnak idén sikerült elkészítenie az eddigi legjobb Triple Play Baseball-verziót, ráadásul rögtön ■ 2002-es kiadást. Nem hiszem, hogy ■ spotszimulátorok terén érdemes vizsgálni ■ játékok történelmét, hiszen itt csupán a technika adta lehetőségek meglovaglása a cél, valamint az, hogy a játékra vágyó kispolgár azt érezze, hogy idén is a legjobbat vette, és jól kisportolta magát. Jöhet ■ dobozos sör, meg ■ chips, PSX bekapcsol és lehet nyomulni, ahogy az a nagykönyvben meg van írva! Jelen esetben csupán egyetlen apró bökkenő támadhat: ■ baseball nem igazán honos kis hazánkban. Itt nem lehet állatkodni, megverni ■ bírót, anyázni ■ szembenülő szurkolótábornak, vagy öncélúan hangoskodni. Egyébként nem állítom, hogy a játék szabályaira magától rájön az ember, én személy szerint a hazai baseballszabálykönyvet forgattam, ahol az alapokkal tisztába jöttem. A szabály egyébként sokkal részletesebb, érdemes keresni ■ Magyar Országos Baseball és Softball Szövetséget, ha valaki igazán kedvet kapna ehhez a jópofa játékhoz. Na akkor beszéljünk a programról! Bár nem biztos, hogy meg fogja nyerni a szörszálhasogató, hitelességre hajtó fanatikus baseballrajongók tetszését is, azt hiszem még mindig ez a legjobb rész, amit ■ sorozat kínálni tud Sony-konzolokra. Mint ahogy azt már megszokhattuk a sorozattól, ■ Triple Play Baseball bőséges választékot nyújt mind ■ karakterek és egyéb körülmények alakíthatósága, mind ■ játékoslista összeállítása tekintetében. Ennek ellenére sajnos hiányzik belőle mindaz, amiről egy vérbeli rajongó álmodozik egy virtuális baseballjáték kapcsán.

MI A BASEBALL?

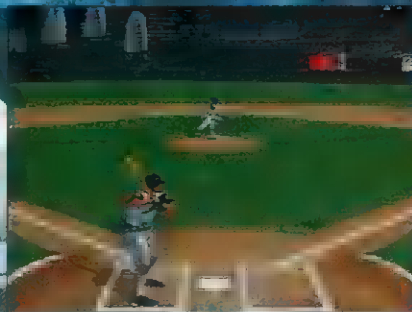
A baseball két, egyenként kilenc játékosból álló, vezetőedző irányítása alatt lévő csapatok közötti, zárt pályán ■ szabályok szerint, egy vagy több bíró bíráskodása mellett játszott játék. Mindkét csapatnak a győzelem a célja, úgy hogy több pontot szerez mint az ellenfél. A mérkőzés győztese az a csapat lesz, amely ■ szabályok szerint több pontot szerez egy lejátszott mérkőzés befejeztével. Mérkőzésidő nincs, ■ játék nem időhöz kötött, hanem 9 játékrészből (inningből) áll. Egy játékrész alatt mindkét csapatnak egyszer támadnia (ütnie), illetve egyszer védekeznie (elkapnia) kell. A támadók célja, hogy ütéseik által ■ bázisokat sorrendben elfoglalják, végül a hazai bázishoz visszaérkezzenek és ezzel pontot (run) szerezzenek csapatuknak. Nagyon fontos, hogy pontot szerezni csak az éppen támadó (ütő) csapat tud. A védekezők feladata ezt megakadályozni. Céljukat úgy érhetik el, ha kiejtenek három támadójátékost. Amikor ez sikerült, ■ két csapat „helyet cserél”, az addig védekezők támadnak és fordítva. Amikor így is megtörténik ■ három kiejtés, vége ■ játékrésznek és kezdődik a következő. A dobó a labdát a hazai bázis mögött guggoló elfogó felé hajtja, lehetőleg úgy, hogy az ütőjátékos ne tudja elűtni. Az elfogó mögött álló játékvezető dönti el, hogy ■ dobás jó volt-e. A dobó igyekszik úgy dobni, hogy a labda érintse ■ úgynevezett strike zónát. Ha a dobott labda nem halad át ■ strike zónán és ■ ütőjátékos nem tesz kísérletet az ütésre, akkor ■ dobás rossz (ball). Ha ■ dobó ugyanazon ütőjátékosnak négy rossz dobást dob, akkor az ütőjátékos ütés nélkül eljut ■ egyes bázisig. Ezt sétának nevezik (base on balls). Ha az ütőjátékos megpróbálja ■ labdát eltalálni, de homályt üt, ak-



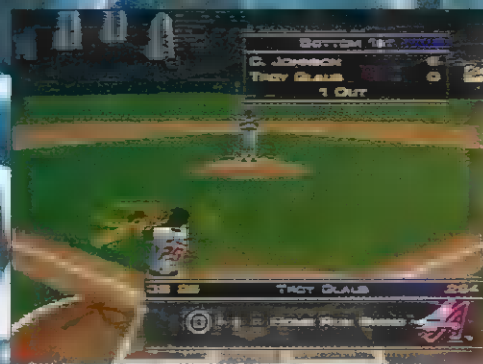
▲ Cseppet sem kaotikus a játék



▲ Nem ártana egy kis fogyókúra



▲ A dobójátékosban John Travolta veszett el



▲ Na ki szolt be?

Konkrétan az életszerűség hangulata. De erről majd később.

Először is, bár rendelkezésünkre állnak teljes körű beállítási lehetőségek – úgy mint menedzserek szerződtetése, játékosok szerkesztése, ütési sorrend felcserélése, a labda csavarásának beállítása – ezek a beállítások igen csak limitáltak (pl. csak egyenlő számú játékosra lehet cserélni, és hiányzik a négyemeres forgás opció). A játékosok megszerkesztése is viszonylag összetett: rengeteg tulajdonságot meg lehet határozni a

alapbeállításoktól kezdve, mint pl. a magasság vagy a testsúly, a játékosok olyan árnyaltabb tulajdonságokig, mint az ütőerő vagy a reakcióidő. Ezenkívül a közkeletű ütések, és felállások beállítását is korrigálhatjuk kedvünk szerint, a baseballtörténelem nagyjai alapján. Bár elképzelhető, hogy ezek életidegenné teszik a játékot – hiszen kreált képességekkel dolgozunk – mint ahogy a Big League Challenge Mode vagy a Season Mode Points Play sem ragaszkodik a játék valósághűségéhez, azért elmondható, hogy a rengeteg lehetőség és játékmód arra jó, hogy élvezetesebbé tegye a programmal eltöltött időt. Hála az egyszerű kezelhetőségnek, a meccsek felépítése viszonylag könnyen áttekinthető, szórakoztató és akciódús.

Ami a grafikát illeti, a Triple Play Baseball a egyik legjobban megrajzolt játék, amivel ebben a kategóriában csak találkozhatunk. A játékosok teljesen reális arányokkal és méretekkkel rendelkeznek, sőt az egyes testrészek mozgása is teljesen emberi és valószerű. A kép többi részlete is egészen jó, azzal az egy aprócska hiánnyal, miszerint a háttér képező stadion egy kissé homályos és zavaros, mint ahogy az már lenni szokott. A Triple Play Baseball a hang terén is legalább ilyen jó. Helyenként például zseniálisak a baseball történelméről szóló kommentárok, például az utolsó Triple Crown nyert játékos, Carl Yastrzemski, ill. Rafael Palmeiro pályafutását illetően. Egyedül talán csak az írható a játék rovására, hogy mindig ugyanazt a kommentárt kell végighallgatni, teljesen mindegy, hány szezonat játszunk végig. A játék nagyszerű hangeffekteket tartalmaz, például a labdák becsapódásakor. A sportrajongók nyilván így is elégedetlenek lesznek a hangok milyenségével, a laikusokat viszont, azt hiszem, egy cseppet sem fogja érdekelni, hogy mennyire hiteles az effekt, mikor a labda hasítja a levegőt, vagy milyen puffan, amikor gyomron találja a fogadjátékos.

Összességében remek alkotást tarthattunk kezünkben, ha megvesszük a Triple Play Baseball 2002-t. Ha valaki szeret új dolgokkal ismerkedni, vagy kedveli az igényes és bonyolult sportjátékokat, annak feltétlenül ajánlom az EA Sport legújabb gyöngyszemét. Legalább meg tudhatjuk, hogy mire is jó a Fa testápoló azonkívül, hogy a nyóckerben ijesztgetjük a barátokat, vagy Dopeman-klipben hűsölködünk vele. Kérem szépen, a baseball egy nagyon jó sport, és a belőle készült játék sem lett utolsó!



▲ A fogadó játékos nagyon rákésűl valamire



▲ Na ez vajon kit fog fején találni?

ÖSSZEFOGLALÓ

Bizonyos megoldások, és megvalósítások még hagynak kíváncsiságot maguk után, de azt kell mondanom, hogy a TPB még hiábaival együtt is az egyik legszórakoztatóbb sport-szimulátor. Érdemes kipróbálni!

POZITÍVUM

- Látványos és könnyen megszerethető játék
- Csodálatos megjelenítés, remek mozgások
- Hosszú élettartam, változatos játékmenet

NEGATÍVUM

- Inkább játék, mint szimulátor
- Mi az a baseball?

GRAFIKA 52 %

HANG 58 %

ÉRTÉK 89 %



Playstation

Típus	Akción
Kiadó	Ageotec
Fejlesztő	SNK
Megjelenés	2001. március (NTSC)

METAL SLUG X

Az egyszemélyes hadsereg újra akcióban

Anno, amikor a C-64 még igen csak király gépnek számított, nagyon sok játéktérmet átirat született. Igaz, ezek inkább csak a stílusukban hasonlítottak a pénznyelő rokonaikhoz, de a szerepüknek tökéletesen megfelelték: pergő, izgalmas játékmenet társult kellemes grafikával, tényleg szórakoztató egyveleget alkotva. Létezett egy Green Beret nevű programcska, amelyben egy kommandóssal kellett megküzdeni folyamatosan özönlő ellenséggel, mindenféle fegyverek segítségével. Ez a téma azóta sem kopott ki a videójátékok piacáról, időről időre jelennek meg jobb-rosszabb alkotások. A Metal Slug X is eme kategória képviselője, de szerencsére ő a jól sikerültek halmazába tartozik. Minden megtalálható benne, ami ahhoz kell, hogy kellemes kikapcsolódást nyújtson a stílus kedvelői számára (sőt nem csak nekik).

A játék lényege roppant egyszerű. Balról jobbra haladva kell az érkező ellenfeleket megsemmisíteni, összeszedni a bónuszokat, elkerülni az ő lövéseit. Leírva mindez nagyon egyszerűen hangzik, a kivitelezése azonban – mint minden játéknál – kisebb-nagyobb nehézségekbe ütközik. Az ellenfelek nem átalannak tömegekben jönni, mindenféle

fegyvert bevetni ellenünk, sőt a szinteken többször is találkozunk főellenségekkel is, akik pedig sokkal ravaszabbak és erősebbek, mint a többiek. A gyors és korai haláltól csak ügyességünk menthet meg, valamint a tüzszok kiszabadítása. Ok ugyanis szabadságuk visszanyerése feletti örömben mindenféle hasznos cuccot adnak nekünk.

A begyűjthető tárgyakban nincs hiány, rengetegféle pusztító dolgot szedhetünk fel, amely ellenségeink életét keseríti meg. Összesen négy kategória van, funkciójuk szerint csoportosítva.

Az elsőbe tartoznak a fegyverek. Shotgun, rakétavető, géppuska, gránát, és számtalan egyéb szerszám segít kudarcsunk elvégzésében. A következő csoport a különféle védőfelszereléseket jelenti. Időleges sebezhetetlenséget, sebést csökkentő

mellényeket és társaikat kaphatjuk meg lelkes segítőktől. Egészségi állapotunk rohamos romlásnak indulhat, ha rakéták és egyéb jószágok csapódnak testünkbe. Ezek hatásának ellensúlyozására találatták ki a különféle gyógyító tárgyakat, melyek általában valami ennivaló formájában materializálódnak pályán. Ha egészségünk maximumon van, ezek felszedése növeli pontszámunkat (ha sokat kajálunk rövid időn belül, karakterünk mókásan meghízik). A negyedik csoport a „harács” kategória. Ezek csak arra jók, hogy pontszámunkat növeljék.

Néhány esetben némelyik tüzsz rövid időre mellénk szegődik, aktív segítséget nyújtva egyszemélyes hadseregünk számára.

A pályák kidolgozottsága és ötletessége nagyon jó. A játék sok, aránylag rövid szakaszból áll, mindegyik teljesen más környezettel (egyiptomi, vonatszerelvény,

város), s egyedi ellenfelekkel. Az alap ellenségmotívum, a zöld ruhás katona mindenhol nagy számban megtalálható, de összefutunk még ufókkal, múmiákkal (velük van a kuttyjuk is), arabokkal és harci gépek tömkelegével.

A program sajátossága a kissé idejétmúlt, de ennek ellenére minőségi grafika. Nostalgikus emlékek ébredhetnek némelyekben a látvány hatására. Aranyos, rajzolt karakterek és hátterek, sok apró képi humorral fűszerezve. A zene és a hang sincsen túlszírázva, de kellemes effektek és a dinamikus, aranyos zene további piros pontokat jelent a készítőkhöz számára.

Úgy igazán sohasem voltam fanatikus e téren, de egy-egy jól sikerültebb darabbal elszórakozgattam néha. Amikor megálltam, pár perc után beleszerettem. Lehet, hogy nem a legszebb program, de sugárzik belőle valami megkapó, nosztalgikus báj, és lehetetlenné teszi. Néha kissé idegesítő, de a végtelen folytatási lehetőség miatt kevésbé profik számára sem lesz unalmas, végigjátszhatatlan.

B-Chrome
b-chrome@freemail.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Amikor az ember nekiül, először csak összehúzott szemmel néz: „Mi ez?!”. Aztán belefeledkezik, magával ragadja a hangulat. A játéktérlemérzéshez még a stílus is társul, hiszen nem kerül sok pénzbe, nem kell állni – megannyi pozitív tulajdonság. Dinamikus, megkapó, egyszerűen kezelhető – mi lehet még a tökéletes kikapcsolódáshoz?

NEGATÍVUM

- Magával ragadó hangulat, kellemes kikapcsolódás
- Poénokban gazdag pályák, megoldások
- Nem kerül pénzbe...
- Könnyen meg lehet halni
- Kissé szokatlan a régi stílusú grafika
- A főellenfelek némelyike igen idegesítő

GRAFIKA 75%

HANG 80%

ÉRTÉK 82%



▲ A falra másznak a stílusomtól



▲ Akkor is megvédem a csirkéimet!



▲ Elefánt a porcelánboltban



VANISHING POINT

Playstation

Típus	Autóverseny
Kiadó	Acclaim
	www.clockwork-games.co.uk
Fejlesztő	Clockwork Games
Megjelenés	2001. január 24.

A játéktanpótlást figyelembe véve egy kissé kátyúba jutott a PSX szekerére, aminek természetesen a játékosok isszák meg a levét. Az még hagyján, hogy mostanában alig-alig jelenik meg program erre a platformra. De ami megjelenik, az legalább használható, élvezetes lenne! Tudom, a nagyobb cégek már nem igazán fejlesztenek ide, így megnyílt a piac a kisebb, akár kezdő cégek előtt, de ha már egy kiadó a szárnya alá vesz valakit, akkor legalább némely minőségi minimumot követelhetne. Ha a fejlesztők nem rendelkeznek akkora tudással, hogy teljesen maguktól alkossanak meg valamit, kezdve az alapoktól, akkor legalább felhasználnák más, befutott programok alapjait. Nem azt mondom, hogy lopjanak, de figyeljék meg, mitől is jó egy befutott, sikeres játék.

A Vanishing Pointtal sem lenne semmi gond, hiszen első ránézésre minden rendben van vele. Rengeteg megnyerhető autó, pálya várja az autóversenyzést szerető játékosokat. Minden olyan megtalálható benne, amitől még jó is lehetne egy autóverseny, sőt a versenymódokban még pár extra is van. Ismerkedés céljából kiválasztható az arcade mód, majd autó, helyszín és indulás. És itt kezdődnek a gondok: a játék iszonyú nehezen kezelhető. Csúszik, nehezen irányítható a kocsi, és ezt még hosszabb gyakorlás után sem lehet megszokni.

A kesergő után nézzük, mit vonultat fel a program a lehetőségek terén. Az első a Tournament. Ez a szokásos dolgokon ki-

vül nem sok újat ad. A versenyek megnyerésével újabb autók és helyszínek nyílnak meg előttünk, melyek választhatóak lesznek a Single Playerben, illetve a többjátékos módokban is.

A Stunt Driver egy igen érdekes színfoltja a játéknak. Itt egyre nehezedő feladatokat kell teljesítenünk, s a kapott pontszámok alapján vehetjük a következő akadályt. Ez azt jelenti, hogy hiába sikerül teljesíteni egy adott célt; ha a pontszámok összessége nem elég a következő pályához, a már meglevőket kell minél tökéletesebben végigvinni a jobb eredmény érdekében.

A többjátékos mód több lehetőséget tartalmaz. Választhatunk, hogy csak ketten (osztott képernyőn), vagy gépi ellenfelek szereplésével szeretnénk versenyezni. Két fő esetén nemcsak a

sima, körös versenyek vannak, hanem lehetőség van egy Balloon Buster nevű, ügyességi-gyorsasági megmérettetésre is. Ha többen játszunk, három lehetőség áll rendelkezésre, ezek a továbbjutás feltételeiben különböznek.

Legutoljára maradt a CGW Rally, mely szintén megnyerendő játékmód. Itt a játékosok idő ellen küzdenek, s a legtöbb pontot gyűjtők jutnak tovább. Ez egy jó pont, hiszen nem sok esetben kapunk két játékot egy árért.

Azért odafigyeltek arra, hogy a program egy egészet alkosson. Ez azt jelenti, hogy a grafika minősége sem haladja meg a kezelhetőségét túlságosan. A GT2 vagy az NFS Porsche után egy-két évvel ilyen látványvilággal előállni nem kis merészre vall. Gyenge kidolgozás, nagyon sok technikai hiba és kiforratlanság – ez igen siralmas egy 2001-es programban.

De ezek után nem ér nagy sokk-ként a fülünket érő zaj minősége sem. Egy autóverseny hangulata nagyon függ a hanghatásoktól, hiszen ezek segítenek beleélésben. Hát, itt nem fognak! Valami zúnynyög a játék alatt, de a hangulathoz nem sokat ad. A zene is egy kaptafára készült, techno alapú valami – ha tetszik, örülsz, ha nem, ki kapcsolod.

A nagy játékinséget kihasználni akaró cégek azért jobban is igyekeznének. Ezt nem úgy kéne tekinteni, hogy most úgysem kapnak szinte semmit, akkor minden jó nekik, ami jön. Hiszen a PSX-tulajok már hozzászóltak a

minőségi munkákhoz. Ha csak gyenge cuccokat kapnak, azokat nem veszik meg, a rövidesen átpártolnak valami más platformra. A program alapvetően jó lenne, hiszen tartalmaz kihívást rendesen, és néhány érdekes ötletet is felvonultatnak, de véleményem szerint rajtam kívül kevés lesz azoknak száma, akik végig is szenvedik magukat rajta.

B-ChromeE
b-chrome@freemail.hu



▲ A célfutó már a kórházban készült

BEKÖZMÖLŐ

Ez is egy olyan program, amiben nagyon kevés ember leli majd örömet. A kezdők és a vasárnapi autósok számára túl kezelhetetlen, a profik számára pedig nem elég kidolgozott. A sok megnyerhető autó és a feladat felesleges, ha az ember fogcsikorgatva játszik. Legtöbbször ugyanis elveszlik az érdeklődésüket még a vége előtt, köszönhetően a rossz kezelhetőségnek.

POZITÍVUM

- Elég nagy a kihívás, sok megnyerhető autó és pálya vár
- „Stunt Driver” verseny nagyon ötletes
- Bónuszrali szép ajánlások készítőktől

NEGATÍVUM

- Látvány eléggé lehangoló
- Nagyon rossz kezelhetőség
- Nagyon sok idő, míg mindent megnyersz – és nem biztos, hogy lesz türelmed hozzá

GRAFIKA 70 %

HANG 68 %

ÉRTÉK 63



▲ Sárga is, BMW is, ■ legalább a mienk



A1 BOXING

Hát Kokót ez sem tudná kiűzni

ÖSSZEFOGLALÓ

2022/11/14

NEGATÍVUM

- ÉRTÉK**  **56%**

Anit@
lara42@freemail.hu



repül a kismadár!



▲ "6"-unk ■ idegek

BILLIARDS

Playstation

Típus	Biliárd
Kiadó	D3 Interactive
Platform	Playstation 2
Ár	Argent

Apéntek, szombat esték feledhetetlen, kissé ugyan dohányfüstös, de azért csábító hangulatát hivatott szobánkba varázsolni ez a program. A recept erre az igen egyszerű (de ezért nem elítélendő) ötletre épül. Hiszen nem nagyon akad közöttünk olyan, aki még sosem játszott volna biliárd valamelyik formájával.

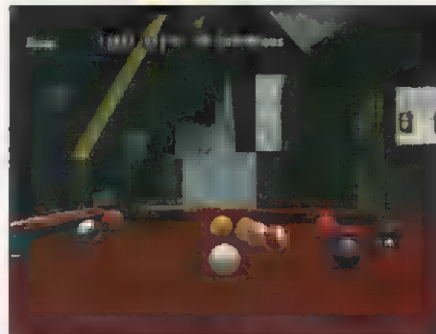
Azt azonban előre le kell szögezni, hogy semmilyen átirat nem érhet fel eredetivel, legyen szó konzolos vagy akár számítógépes változatról, mivel ezek meg sem közelíthetik a baráti társasággal eltöltött órák hangulatát. Akkor mi értelme van egy ilyen játéknak? – tehetjük fel a kérdést. De ne hamarkodjunk el a választ, inkább tartogassuk a cikk végére a kérdés boncolgatását. Tartalmilag a játék a legáltalánosabb összetevőkre építkezik. Megtalálhatunk benne 6 különféle szabály alapján játszható biliárdfajtát, valamint 18, barátok elkápráztatására használatos trükköt is (a valóságban kevésbé lesz egyszerű végrehajtani őket még rengeteg gyakorlás után is). A játékmódok az eredeti szabályok alapján játszódnak, így ne csodálkozzunk azon, ha némiképp esetleg eltérnek az általunk megszokottaktól. Emellett a többféle lehetőség mindenki számára felkinálja az esélyt, hogy megtalálhatja a számára leginkább tetsző változatot, amit a következő találka alkalmával nekik is meg lehet tanítani.

A meccs paramétereinek beállítása még korántsem ért véget a játékestílus meghatározásával, hiszen hátra van még a menetek, a játékosok (1-2) száma, esetleg a gép által vezérelt ellenfél

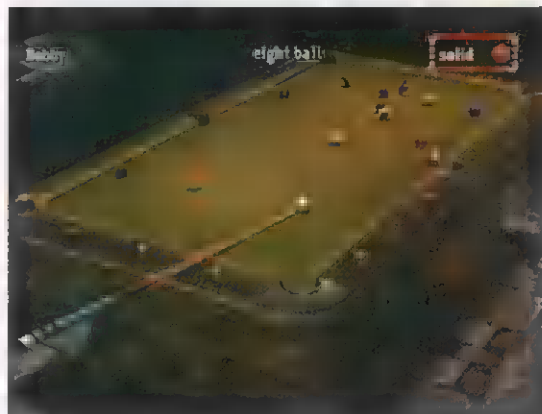
kilétének megadása, valamint a játéktér kiválasztása a rendelkezésre álló négy helyszín közül. Ha mindennel végeztünk, máris belevehetjük magunkat a kezdőlökést eldöntő párbajba. Ezután már végre játszhatunk. Mint minden valamirevaló biliárddal foglalkozó játékban, úgy itt is lehetőségünk nyílik a golyó különféle helyeken történő meglökéséhez, amivel a legkülönbébb, furcsa íveket adhatjuk a labda útjának. Szerencsére az oktató a kezelést és a lökés hatásait elmagyarázza, így nem lesz nehéz végrehajtani őket. Grafikailag semmi komolyabb kivétlnél nem találhatunk. Bár, ha jobban belegondolunk, akkor nem is tartalmaz semmi olyan extrát, ami kiemelne a többi program közül. A hangok terén sincs szívenkenzi való: a golyók remekül koccannak, ütköznek a falnak, esnek bele a lyukba, és a háttérzene is illik a programhoz. Ugyanakkor mindez mégsem készíti különösebb csodálkozásra embert, hiszen az, amit elvart a programtól. A játék egyetlen nagy hibájának csak a gép által irányított játékosokat tekinthetjük. Még a leggyengébb ellenfél is képes arra, hogy egy sorozatból elrakja az összes golyót (bár lehet, hogy csak én vagyok ilyen szerencsétlen), emellett viszont a 100%-os ziccereket is képes kihagyni. És ez nem csak a leggyengébbre vonatkozik, bár azért láthatóan javulnak a nehézségi szint emelkedésével (egyre többet mandinereznek, nem csak a szemközti lyukra játszanak stb.).

Térjünk vissza az elején feltett kérdésünkhöz. A válasz egyértelműen pozitív, hiszen így jobban el lehet mélyülni a biliárd rejtelmében, gyakorlásnak sem utolsó, de senki ne várja azt, hogy csak a program használata által profi szintet érhet el a golyók lökdösésében.

Crash! Boom! Bang!



■ Piros labda, piros posztó. Jó keresgélést



■ Na, rakjunk rendet!

ÖSSZEFOGLALÓ

Aki a Biliards mellett szavaz, az egy jól felépített, mindentéle sallangtól mentes játékot vehet a keze közé. Kellemes és könnyed kikapcsolódást biztosít, ha legalább egy barátunkkal együtt tudunk játszani. Biztos, hogy nem lesz az év legkiemelkedőbb alkotása, de minden biliárdkedvelőnek kötelező darab, márcsak ilyen jellegű programok nem túl nagy létszáma miatt is.

POZITÍVUM

- Minden megvan benne, ami egy biliárdprogramhoz kell
- Remek kezelhetőség

NEGATÍVUM

- Az a nem a legtekélyesebb
- A háttérzene semmi pluszt nem ad a programhoz

LaWMaM

lawman@vogel.hu



▲ Harc a kezdőlökésért



▲ Már csak a fekte van hátra!

GRAFIKA ██████████ 82%

HANG ██████████ 76%

ÉRTÉK ██████████ 79%

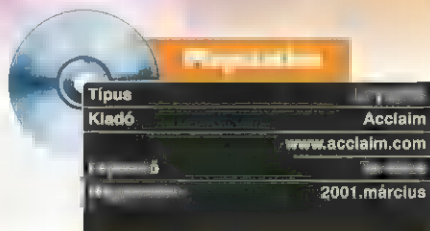
ntsc

2

F

MARY-KATE AND ASHLEY WINNERS CIRCLE

A ló az ember legjobb barátja



A Playtime! áprilisi számában megjelent Equestriad 2001 után nem gondoltam, hogy ilyen hamar piacra kerül egy új lovas témájú játék. de hát köztudott, hogy van új a nap alatt.

Mit is mondhatnék? Kellemesen csalódtam! A két hölgyem névvel fémjelzett játék igazi unikum volt. Elsőre persze kicsit idegenkedtem tőle, ugyanis bekapcsolás után a játék bevezetéseként meginvitálnak minket a lányok honlapjára, majd a következő felirat jelenik meg: igazi játék, „belevaló” lányoknak. Te jó ég, gondoltam, mi ez, valami Barbie típusú limonádé – és amúgy tényleg az, mert a lányokra egész iparág épült „A két Lotti”-ban aratott sikerük után –, és ha már így kezdődik, mi lesz ennek a vége?

Az intróban Mary-Kate és Ashley életképeinek lehetünk szemtanúi, és bizony meggyőződhetünk róla, hogy a lányokat sikeresen megtanították, hogy miképp is kell a nyeregben maradni...

A főmenübe lépve a karrier, a gyakorlás és a kétjátékos mód közül választhatunk. Meglepő, hogy milyen sokféle játékmód beállítására nyújt lehetőséget a program. Azt hiszem, nem létfontosságú, hogy a

gyakorlás menüben minden szinten szinte minden pályán végigzongorázzunk, de nem árt a komolyabb szinteken futni néhány kört, hogy tudjuk, később az éles helyzetekben mit hogyan oldjunk meg. Ebben a pontban meglepő módon az összes pálya, melyekkel a karrier módban találkozhatunk, nyitva áll, ezért gondolom, hogy hasznos lehet néhány pillanatot ennek szentelni.

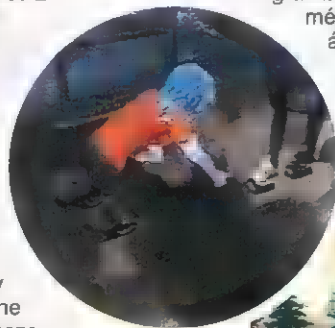
A karriermód maga a kánaán. A pajtába lépve –miután megtörténtek a beállítások, innen indulhatunk versenyezni – hét menüpontba botlunk, melyeket megnyitva a következő finomságokra bukkanunk:

A Groomingban drága kis pajtásunkat -gyengébbek kedvéért a lóról beszélek – kényeztetgetjük el kedvünkre; egy kis abrak, egy kis vakarászás, és hogy belekóstoljunk az élet nem túl napos oldalába, végezetül az istállót is kitakaríthatjuk. Az Options-ban a kamerakezelés, a zene, az irányítás és a mentési beállítások hogy miként jöhetnek tisztába.

Ha esetleg nem lennénk elégedettek önmagunkkal, a Change room lehetőséget nyújt, hogy embert faraghasunk magunkból: egy kis cylinder, egy kis lovaglónadrág, ne bohóckodjunk itt össze vissza mindenféle pólóban meg tornacipőben. A Shop csak azután nyílik meg, miután néhány pályán illetve pályát eredményesen teljesítettünk és végigvittünk. Nekem első dolgom egy kesztyű megvétele volt, de vehetünk itt térképet, kalapokat, melegítőket – mindent mi csak szem szájnak ingere. Na jó, azért mindent talán mégse. A Horse setupban lovacskánkon hajthatunk végre apróbb változtatásokat; milyen színű le-

gyen és milyen zoknival. A Rider setupban kiválaszthatjuk a két lány közül melyikkel állnánk szívesebben rajthoz, viszont amennyiben egyik sem nyerné meg a tetszésünket, akkor létrehozhatjuk saját karakterünket is. Kiválaszthatjuk milyen legyen a frizuránk, milyen stílusban viseljük a hajunkat, milyen legyen az arcerendezésünk – komolyan!-, szóval határ a csillagos ég. És persze a Game mode is ebben a szekcióban található, melyet a megfelelő beállítások végeztével, amondó vagyok, nyissunk meg, és kezdünk játszani. Nagyon izgalmas feladatok várnak ránk, a háromnapos küzdelmek mellett – melyekben szokásos díjugratás, műugratás, és a terlepovaglás mellett kalandozhatunk szigetes és erdős tájakon, sokféle küldetés közül választva. A versenyeken egyes szintek teljesítésével egyre profibb szintekre léphetünk át, persze csak ha dobogós helyen zártuk a versenyt. A játék grafikája jó, kicsit dolgozhattak volna még rajta, de ami a grafikából hiányzik, azt pótolja a zene és a hangaláfestés. Nagyon el van találva. Szupicsek a játék!

Anit@lara42@freemail.hu



▲ Magas hegyek között hol a tenger... – most épp nincs



▲ Rajongók gyűrűjében



▲ Hát így járunk, félrelépünk!

ÖSSZEFOGLALÓ

Bárki bármit mond, ez a játék akkor is megér egy misét. Nem hiszem hogy nyálasra sikerült volna, bár az vitathatatlan, hogy potenciális vásárlóknak a mimózaletkü leányzókat szemelték ki a marketingesek. Mindent összevetve nem rossz játék.

POSITIVUM

- tuti bejön (egy ideig)
- jó

NEGATIVUM

- javíthattak volna még a grafikán
- néha úgy beakadunk hogy öröm kikészülni

GRAFIKA 82 %

HANG 81 %

ÉRTÉK 80 %



FISHERMAN'S BAIT

Horgász a pácban

Playstation

Típus	Horgászat
Kiadó	Konami
Felkészítő	Konami
Megjelenés	2001. március (NTSC)

Megérkezett hát a Konami horgász-szimulációjának a harmadik része is. Értetlenkedéssel szemléltem, hogy mi tetszik ennyi embernek ezekben a halász, vadász, madarász játékokban, mert kint úgy viszik őket mint a cukrot. Nem mondom, tényleg jó egy kényelmes fotelból horgászni, de azon kívül, hogy így nem leszünk bűdös halszagúak, minden más az igazi mellett szól. A játék igyekszik mindenféle unalmas és mellékes dologtól – mint botok, orsók, damil meg ilyesmi kiválasztása stb. – mentes tiszta horgászélményt produkálni; hogy milyen sikerrel, majd kiderül...

A játék menüben háromféle játéktípusból választhatunk:

Free Fishing

Szabadon kiválaszthatunk az USA területén egy nekünk tetsző horgászparadicsomot, majd ott semmi más dolgunk nem akad, mint halat fogni. Fajta és méret nem számít – egyébként is egy sport-horgász visszadobja a kifogott halat, nem? – leginkább arra jó, egész, hogy megismerkedjünk a játék kezelésével és a kifogható halakkal.

Először is be kell dobunk a cejgot, úgy hogy az lehetőleg minél messzebbre menjen, hisz minél távolabbra dobjuk, annál több esélye van, hogy egy hal ráakadjon. Ha egy gyanútlan, és nekünk tetsző példány cuppantja be a horgot

akkor vágjunk be, hogy akadjon a horg, ha ezt nem tesszük meg a dög általában kiköpi és továbbáll – ez akkor jó, ha valami nyüzöge egynyaras próbálja felakasztani magát a horgunkra. Ha akadt a horg akkor jön a fásztás. Óvatosan cséveljük fel a zsinórt, figyelve a jobb oldalon látható, a zsinór terheltségét mutató színes oszlopra. Igyekezzünk ezt kívül tartani a piros tartományon, főleg annak a legvégétől óvakodjunk, hisz ha nagyon erőltetjük a dolgot a zsinór elvékonyodik, majd el is szakad. A damil elvékonyodására egy pengő hang és a kijelző szélességének csökkenése figyelmeztet. Kisebb halakkal (pasta meg a kisebb sügerek) nem kell cicózni, ki lehet őket tekerni minden óvatkodás nélkül, ám például egy nagyobb csukával már óvatosabban kell bánni. Ha sikerült megfogunk egy halat, akkor a játék elárulja a nevét és egyéb paramétereit (hossz, súly). Így itt megtanulhatjuk felismerni a halakat, így amikor a versenyeken adott fajtájú halat kell kifognunk el tudjuk kerülni azok kifogását, amelyekre nincs szükségünk.

Tournament:

Itt már nem babra megy a játék. Valami előre megadott paraméter szerint kell halat fogunk (pl.: 3,5 kg-os sügért, de minimum 3 darabot, vagy 1 lazacot). Egy ellenféllel osztjuk meg a képernyőt, és ketőnk közül az jut tovább, aki előbb teljesíti a követelményeket. Nem egy könnyű eset, ugyanis a gép nem szokott hibázni – maximum rossz halat fog ki véletlen -,

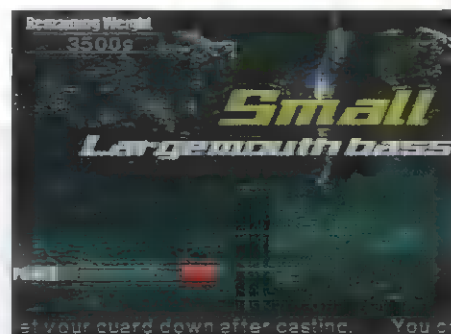
és igen hamar begyűjti a szükséges mennyiséget. Próbájuk meg elkerülni a nem célfajhoz tartozó halak kifogását, nehogy közben az ellenfél – a megfelelő példányokat kifogva – megnyerje a versenyt. Amíg ki nem ismerjük a játékot, itt nem sok babér fog teremni nekünk.

World Monster Fishing

Ez egy igen jópofa játékmód, a világ különböző helyein garázdálkodó hatalmas halak egyikét kell kifognunk. Míg a európai helyszínen ez egy „gizda” 18 kilós kishal, addig az ázsiai helyszínen a cél egy 800 kilós behemót. Ez utóbbit nem tudom hogy lehet kifogni, nekem már egy 550 kilós példány esetén is csak az imádság tartotta össze a zsinórt.

Bevallom, a játék sokkal szórakoztatóbb, mint amilyenre számítottam. Ebben nagy szerepe van az izgalmasabb pergető horgászat adaptálásának, ami nem olyan veszteség unalmas, mint a „bedobok, azt várom a kapást” stílus. Remek megoldás is, hogy a jól megválasztott kameranézeteknek köszönhetően – folyamatosan nyomon követhetjük az akciót. A játék biztos nem fog tetszeni mindenkinek, ám akkor is egy érdekes színt folt a konzolos játékok palettáján.

Draco



▲ Az ellenfél hamar vezetést szerzett

ÖSSZEFOGLALÓ

A csendes örültek sportja immár otthon is élvezhető, ám lassan a jó idő – akár a négy fal közt horgászni ilyenkor? Persze télre még jó lehet.

POZITÍVUM

• Változatosra sikerült

NEGATÍVUM

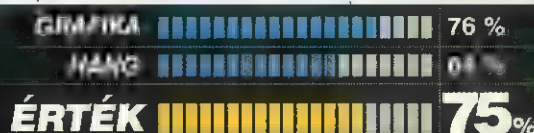
• Belátunk a víz alá



▲ Mindjárt érkezik a rácsapás



▲ Megvan az első zsákmány!



STAR WARS EPISODE ONE

Star Wars: Episode I The Phantom Menace (PSX, PC)



Ez a program – a Racerrel együtt – az első epizód moziba kerülésének napján jelent meg. A játék sztorija nagy vonalakban követi a film eseményeit, összesen négy karaktert (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Amidala királynő, Panaka kapitány) irányíthatunk több bolygón át. A program az akció-, és a kalandelemeket keverte – az egyik pályán szinte csak kaszabolni kellett, a következőn pedig kis küldetéseket kellett végrehajtani. A program hangulata a filmét idézte, ám a technikai megvalósítás évekkal (főként a PC-s változat esetén) maradt el a csúcstól. A játék legfőbb díszéül a videóak szolgáltak, ezeket nem „szokott” módon a filmből vágták ki, hanem véve a fáradtságot gyönyörű mozikat renderelték.

Star Wars: Episode I Racer (N64, DC, PC, Mac)

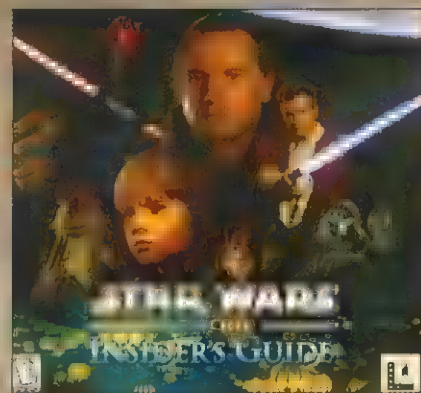


Az Episode I megjelenésekor került boltokba a film egyik leghatásosabb jelenetén alapuló szimulátor, amely podversenyeket mutatja be. A játékot Anakin Skywalker irányítva kezdhettük meg, ám a többiek legyőzésével átvehettük az ő járgányaikat is. A küzdelmek 8 világon zajlottak (jeges bolygótól a mocsárig, víz alatti helyszíntől a tatooine-i sívatagig) a legkülönbébb helyszíneken), a helyezéseinktől függően nyert pénzből fejleszthettük podunkat. A grafika irgalmatlanul gyors, mégis szép volt, ennek köszönhetően sikeresen próbálta meg szimulálni azt az érzést, amikor 900 km/h-val száguldunk nem sokkal a föld fölött. Szerencsére a fejlesztők nem álltak be a „sorba”, és nem tettek felvehető fegyvereket a játékba, viszont azt mind a mai napig nem tudták megmagyarázni, hogy egy repülőszerkezet hogyan s mi-ért csúszik a jég fölött lebegve...

Star Wars: Episode I Insider's Guide (PC)

Az Insider's Guide kicsit kilóg az Episode I-játékok közül, hiszen ez tulajdonképpen egy (két) multimédia-CD. A két korongon mindent (mindent!) megtalálhatunk a Baljós árnyakról, amit csak lehet. Kíváncsi vagy, hogy kik voltak

Anakin ellenfelei a podversenyben? Részletes élettörténettel, képekkel díszít-



RHYS DALLOWS

Rhys képeviseli a hazafias vonalat a játékban, tősgyökeres nabooiként természetes, hogy igen heves ellenérzései vannak a Kereskedelmi Szövetséggel szemben. Apját nem ismeri, de ösztönös tehetsége van a légi harc iránt (hol hallottam én már ezt?). Essara Till segítségével tanulja ki a küzdelem csínját-bínját. Kissé idegesítő karakter, és hajójának is van egy óriási hátránya.

Hajója egy Naboo Starfighter (N-1), a filmből ismert elegáns, csillogó sárga repülő. A játékban ez a leggyorsabb űrrepülő, ezt kell kihasználnunk a küldetések során.

Elsődleges fegyvere két lézergyű, másodlagos fegyverként pedig protontorpedók szolgálnak. Utóbbiak igen erősek, ám nem töltődnek vissza (ez ugyan realisztikus, de ha a többi repcsinél meg tudták oldani, akkor itt vajon miért nem?), ezért csak a legerősebb ellenfelek, vagy gyorsan megsemmisítendő célpontok ellen használjuk.





tett oldalak tucatjait nézhetjük meg róluk. Kíváncsiak vagyunk egy Naboo Fighter műszaki rajzára? Érdekel, hogy hogyan alakult ki Watto végleges alakja? Megnéznél néhány képet a forgatásról? Esetleg végig akarod olvasni a teljes forgatókönyvet (minden jelenetben tonnányi képpel és magyarázattal körítve)? Nincs más dolgod, mind beszerezni az Insider's Guide-ot. Részletessége páratlan, csak remélni lehet, hogy ■ Episode I DVD-re is felkerül ez a csoda. Mindenki-nek ajánlott!

Star Wars: Episode I Jedi Power Battles (PSX, DC)

Leírásunk a DC-verzióról a 2001/1 számban található, 82%

A Jedi Power Battles azoknak készült, akik rajongással fogadták a Phantom Menace fénykardozós részét. A játék során több jedi közül választhatva (olyan „egzotikus” mestereket is választhatunk ■ mindenki által ismertek mellett, mint Plo Koon, Adi Gallia vagy Ki-Adi Mundi) kel-



lett végigküzdeni az egész Naboo-t, végül a theedi palotában magával Darth Maulal kellett megküzdeni. A játék elég egysíkúra sikerült, és a 10 pálya sem nyújtott hosszú elfoglaltságot azoknak, akik mégis beruháztak rá. Talán az Episode I-játékok közül a leggyengébb volt, nem csoda, hogy a tervek ellenére nem adták ki sem N64-re, sem PC-re.

Star Wars: Episode I Battle for Naboo (N64, PC)



Amikor Amidala királynő elhagyta a Naboo-t, akkor egy gerillafelkelés tört ki a Kereskedelmi Szövetség ellen, melyben természetesen mi is részt ve(het)tünk. A játék ■ Rogue Squadron nyomán készült (nem véletlen, ■ fejlesztők ugyanazok), összesen hétféle gépet használva tudunk keresztbetenni a kapitalistáknak (a legjobb a felfegyverzett hajó, de használhatjuk az Episode I jelképévé vált sárga Naboo Fightereket is). A sztorit kitűnően megírták, a küldetések menet közben rengetegszer változnak, és az N64-es verzió grafikailag is megállja ■ helyét (ez ■ mai PC-ken viszont már igen elavultnak számít, mégsem fejlesztettek benne egy bitet sem).

VANA SAGE

Vana az Alderaanról származik, sokáig dolgozott a theedi Királyi Biztonsági Erőknél, ám egy konfliktus miatt (militarizálni akarta ■ bolygót, ■ persze nem tetszett a pacifista királynőnek és tanácsnokainak) elhagyta Naboo-t, és azóta szabadúszó zsoldosként mindenféle munkát elvállal, amit csak meg tud szerezni. Legutóbbi küldetése egy Nym nevű kalóz elfogása, ezt ■ megbízást ■ Szövetségtől kapta. Természetesen ez kisebb (meg nagyobb) nézeteltérésekhez vezet köztük. Amikor ■ Szövetség felrúgja ■ szerződést, és meg akarják ölni, Vana csatlakozik Rhyshez, hogy együtt támadják meg ■ gonosz erőket. Hajója egy Guardian Mantis, egy viszonylag lassú hajó, fedélzetén egy Mod-3 nevű robottal, aki meg tudja javítani a pajzsot (persze ha a pajzs már teljesen elpusztult, onnan már nem tud vele mit kezdeni), ha óvatossá vagyunk, akkor mindig megvárjuk, amíg regenerálódunk. Fő fegyvere a nanolövedék, másodlagos tüzelési módban pedig ionágyúval tüzel, amely nemcsak az ellenséges pajzsokat bontja le, hanem érzékelőket is elhelyez a megtámadott hajón. Ettől kezdve a nanoágyú bizonyos fókig nyomkövető tulajdonságot kap (nem túl nagy hatóerejű, így is ■ hajóra kell céloznunk). Szerencsére a másodlagos fegyverből repülés közben „termelődik”, tehát tulajdonképpen végtelen lőszerrel rendelkezik. A taktika itt az, hogy az ionlövédékkel lebontjuk az ellenséges hajó védőpajzsát, majd megszórjuk az ágyúból. Ez az egyetlen jármű, ami teljesen meg tud állni, ezt, és ■ zoomot kihasználva távolról szedhetjük le az ellenfeleket.



NYM

Nym a Feorin nevű fajhoz tartozik, gyermekkorát talán „halmozottan hátrányos helyzetűként” tudnánk legjobban leírni, ugyanis bűnözők között nevelkedett ■ Lok nevű bolygón, aminek meg is lett a hatása: úrkálózóvá vált. Végül annyira a kereskedelmiek agyára ment, hogy azok felbérlik ■ híres fejvadász-zsoldost, Vanát, hogy kapja el a grabancát. Ez persze idegessé teszi őt, de amikor a Szövetség már Vanát is el akarja tenni láb alól, csatlakozik ■ két „lázadóhoz”. Hajója egy lopott (nanál) Havoc típusú bombázó. Irgalmatlanul erős, és nagyon lomha. Lézerágyúja nagyon erős, és a földi erők bombázásakor igen használható az energiabomba, ami egy elég nagy területen pusztít. Vigyázzunk, hogy ne kerüljünk bele a hatósugarába, mert mi is könnyen beleszuszulhatunk. A bomba kitűnően használható repülő (persze nem a gyors vadászok, hanem ■ lassú csapatzállítók) megsemmisítésére is, csak célozzunk magasabbra. Szerencsére az energiabombák is újratermelődnek, nyugodtan lőjünk el egy egész pakkot az erősebb ellenfelekre.



Star Wars jedik nélkül

STARFIGHTER

Playstation 2

Típus	Akción
Kladd	11.11.11
Fejlesztő	www.lucasarts.com
Megjelenés	Lucasarts
	2001. április (PAL)

A Star Wars valószínűleg a legnagyobb találat volt a szórakoztatás terén az utóbbi 25 évben. George Lucas nemcsak megfogta a Isten lábát, de legalább a mellkasáig fölmászott, nemcsak hogy rámosolygott Fortuna istenaszony, hanem valószínűleg sokkal több történet köztük; úgy érzem, ő sem gondolta, hogy filmjével ennyi rajongót tud majd magának szerezni. A klasszikus trilógia után jött 1999-ben az első epizód, amit egy játékárdat követett, ennek legújabb tagja a Starfighter néven futó program is.

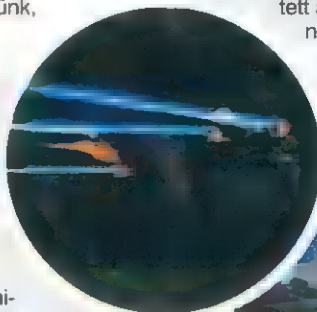
Sajnos az utóbbi években a Lucasarts a minőséget szem elől veszve a mennyiségre kezdett koncentrálni, ennek köszönhetően játékaik a legjobb esetben is csak az „elmegy” kategóriába kerülhetnek, de jó pár pocsek darab is született (ezek főleg PC-re érkeztek, ilyen volt például a tavalyi év legnagyobb csalódása, a Force Commander). A Lucasarts megbecsültsége elég sokat esett a játékosok között (bár anyagilag persze nem járt rosszul a cég, hiszen a jónép – legalábbis Amerikában – mindent megvesz, amire ráírják, hogy Star Wars), ezért időszzerűvé vált, hogy valami fantasztikussal rukkoljanak ki. Szerencsére ez – ha nem is minden ízében – sikerült, a Starfighter ott van azon PS2-es játékok között, amelyek mindegyike a beszerzendő kategóriába tartoznak. A program egy szintizta akciójáték, amely leginkább a Rogue Squadronra hasonlít, urbéli küldetésekkel kiegészítve.

A játékban az ellenség a Kereskedelmi Szövetség, akik offenzívát indítottak Naboo

ellen. Az első igazi küldetésben célunk a királyi hajójának megvédelése, majd ez szép lassan egy Szövetség-elleni háborúba torkollik. Az első hat misszió tulajdonképpen arról szól, hogy miként kovacsolódik össze a csapat, utána már együtt megyünk küzdeni. Égen, földön, úrben egyaránt harcolnunk kell, ehhez azonban mesterien el kell sajátítani hajóink irányítását. A kezelés jól megcsinált, de több óra kell hozzá, hogy belerázódjunk a sofőrödésbe. Sajnálatos, hogy a gyakorlóküldetésben nem mondanak el mindent, rengeteg dolog marad, amit nekünk kell felfedeznünk, ilyen például a hajó egyenesbe tétele (R3), a zoom (R2), vagy a társainknak kiadható utasítások, amiket a D-pad segítségével választhatunk ki. Ezekből a parancsokból a „Támadd az én célpontomat!” (fel) a legfontosabb, hiszen így koncentrált támadásokat indíthatunk ellenfel ellen. A zoom használata is igen fontos, főként az úrben játszódó küldetésekben, ahol lelassítva a járművet, majd ráközelítve az ellenre kacsavadászatba kezdhetünk. Minden küldetésre igaz, hogy először a legveszélyesebb gépeket kell elpusztítani (tehát elsőként a bombázókat és a szállítóhajókat, utána a földi tüzérséget, végül a vadászgépeket és a kisebb robotokat), így megelőzhető a katasztrófa. Nagyszerű, hogy a program logikusan ke-

zeli az utánpótlást: ha lelőjük a szállítóhajókat, akkor nyilvánvaló, hogy abból nem fognak kirajzani a vadászok/tankok.

A pályák között körülbelül fele-fele arányban oszlanak meg a földi, illetve az urbéli kalandok, ami változatossá, szinte megunhatatlanná teszi a játékot. A küldetések közül mindenképpen azok a legnehezebbek, amelyekben valaki(ke)t meg kell védeni. Ilyen az a misszió, amikor a gyakorló pályából megismert kanyonban, éjszaka kell egy pajtásunkat kísérgetni, vagy amikor az utánpótlást szállító hajókat kell megvédeni a bombázóktól és a rögzített ágyúktól. Az urbéli küldetések ennél könnyebbek, általában annyiból állnak, hogy lőni kell mindenre, ami mozog. Az utolsó küldetés szintén az úrben játszódik, ám ahhoz, hogy teljesítsük, be kell repülnünk egy nagy gyűrű alakú űrállomásra, ahol egy



▲ Több legyet egy csapásra



▲ Sajnos a nagy hajó belsejében csak úgy nyüzsögnek a gonosz tankok



▲ Ez a robot nem olvasta Asimovot, nincsenek morális gátlásai a harcot illetően



From μ (1.00 mmol) 4.00 g (100%) of 1 was obtained.

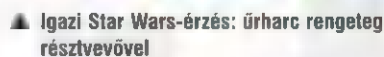
Starfighter

Colony Wars Red Sun

Star Trek: Invasion

Eddig csak dicséret hangzott el a játékról, azonban a rengeteg pozitívum mellett vannak hiányosságai, hibái is a Starfighternek, amik miatt nem válik klasszikussá. A legelső, és legnagyobb

Remélhetőleg nemcsak a minden fejlesztőcég kitanulja ■ PS2 programozását, mert ezek a dolgok eléggé el tudnak rotani egy amúgy kitűnő játékot. Egyéb „nagy” program hiányában a Starfighter bizonyára sokáig az eladási listák élbolyában lesz, amit a játék meg is érdemel (a programozók meg egy nagy ülepen billentést érdemelnek lustaságukért).



A Starfighter egy igen jó játék, azonban rendelkezik azzal a hibával, hogy készítői még a tudták teljes egészében optimalizálni a játékot a hardverre. Ennek meg is az eredménye, a játék eszeslően szagat. Ezt leszámítva azonban semmi komoly baj nincs vele, és ami a legjobb: ott a legszebb PS2-játékok között (legalábbis néhány pálya). Mindenképpen ajánlott kipróbálásra.

NEGATÍVUM


- Néhány küldetés egy-az-egyben hozza a Star Wars-életrést
- Pergő akció
- Nincs benne Jar-jar Binks

- Gyenge videók
- Nehezen megszokható irányítás
- Szaggat!!!



GRAFIKA **89 %**

HANG **94 %**

ÉRTÉK  **90%**

Híres hősök hordái

HEROES OF MIGHT AND MAGIC



Playstation 2

Típus	Ubi Soft
Kiadó	www.3do.com
Fejlesztő	New Computing
Megjelenés	2001. június

A 3DO kiadó legsikeresebb sorozata minden kétséget kizáróan a Heroes of Might & Magic, amelynek már három része (és rengeteg kiegészítője) jelent meg PC-re. A körökre osztott stratégiai játékok legnépszerűbbike (a „minden idők legjobb PC-s játéka” választásokon az elmúlt években mindig a top25-ben volt az aktuális része ■ sorozatnak) tartja el tulajdonképpen ■ céget, mert az Army Menek inkább csak deficitet termeltek. A játékot végre átírják konzolra is, Dreamcastra ■ PC-s harmadik rész érkezik (lásd híreink között), a PS2 viszont egy teljesen új részt kapott.

A Quest for the DragonBone Staff igen sokban eltér a PC-s elődeitől. Ami elsőként tűnik szembe, az az, hogy ■ játék háromdimenzióssá vált, a térképen való mozgás mellett a harcok is. Ez jókora előrelépés, hiszen a készülődő negyedik részben sincs még szó ilyesmiről. A 3D-konceptió igen jól hangzik, ám sajnos nem sült el túl jól, ugyanis pusztán attól a tényről, hogy például egy fa há-

rom dimenzióban terpeszkedik, még nem lesz szép. Pontosan ez a helyzet ebben az esetben is: ■ városok kinézete még egész elfogadható (bár az arányokkal vannak problémák, a hősünk ugyanis majdnem olyan magas, mint egy torony), ■ táj kidolgozottsága viszont csapnivaló. Minden létező dolgon kifelébontású textúrák feszülnek, igen rondává téve a látványt (a legröhejesebben – vagy legsíralmasabban – a sivatagok néznek ki, ezt a minőséget még egy PSX is könnyedén hozná), és ami ezt az állapotot tovább rontja, az az, hogy semmi mozgás nincs ■ tájon, minden halott. A fák között nincsenek repülő madarak, nincsenek felhők az égen, a víz csak ■ hajónk közelében hullámozik; a sort hosszan lehetne folytatni.

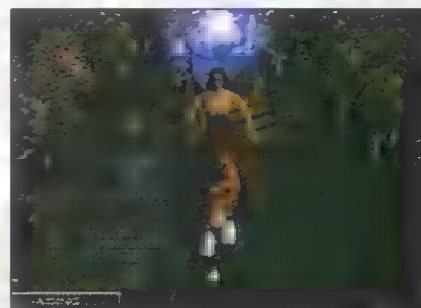
A játékmenet szempontjából egészen a még C64-en megjelent King's Bounty-ig nyúltak vissza (ez ■ játék volt tulajdonképpen a Heroes nulladik része, ebből fejlődött ki a sorozat). Ez azt jelenti, hogy ■ egész játék tulajdonképpen egyetlen küldetésből áll. Jelen esetben ez, – mint ahogyan ■ címből is kiderülhet – a DragonBone Staff megszerzése lesz. A történet szerint ■ gonosz sárkánykirály egyik ivadéka, Malazar fenyegeti otthonunkat. A királyt már megmérgezte, nincs sok idő ■ királyság teljes pusztulásáig (hogy hány napunk van rá, hogy meglegyünk ■ botot, az a nehézségi szinttől függ), csak a sárkányok elpusztítására alkotott varázssbot segítségével úzhatja el a fenevad. Természetesen csak mi találhatjuk meg a relikviát, ennek érdekében be kell utaznunk négy kontinenst, hogy ■ rejtekhelyet mutató térkép darabjait összeszedjük. Hősünket a King's Bountyból ismerős négy kaszt valamelyikéből választhatjuk ki (barbár, varázslónő, lovas vagy harcos), ezek némileg eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek. A tulajdonságaink közül a két legfontosabb a vezetőkészség (leadership) és ■ heti apanázs (comission) mennyisége, ezeket kell minél nagyobbra növelnünk. Az előbbtől függ, hogy hadseregünkben hány lény lehet egyszerre (a nagyobbak, erősebbek több leadershipet „foglal-

nak”); ezt úgy tudjuk növelni, hogy ■ pályán talált kincseket nem a pénztárcánkba helyezzük, hanem szétosztjuk ■ nép között. Ezt ■ első kontinenseken mindenképpen érdemes megtenni, hogy minél több lényt vihessünk magunkkal.

A kontinenseken több vár is található, ezekben azonban vagy szörnyek tanyáznak, vagy rebellis főurak, esetleg rablóvezérek. Ez természetesen elfogadhatatlan, ezért ezeket vissza kell foglalnunk. Ezzel kapcsolatban egy igen furcsa rendszert találtak ki ■ fejlesztők: hiába foglalunk el egy várat, és ezzel együtt elkapjuk a főurat, csak akkor tudjuk végleg eltüntetni, ha előtte szerződést kötöttünk ■ elfogására. Ezt az általában ■ kastélyok mellett található kisebb épületekben tehetjük meg, más fontos dolgok mellett (ostromfelszerelés vételezése, hajóberelés, varázslatok vásárlása). Ha elég rebellis urat fogtunk el, akkor ■ királynő előléptethet minket, varázslónőből akár ősmágusokká is lehetünk (3-6-12 elfogott gonosztevő után kapunk előléptetést).



▲ Hiába a varázskard, fix 1-es



▲ Kedves zombi úr, meg tudná mondani, hogy hány óra?



Playstation 2

Típus	RPG
Kiadó	Activision
Fejlesztő	Activision
Megjelenés	november (PAL)

Árvácska

ORPHEN

A Playstation 2 megjelenésekor a szerepjátékok kedvelői nem voltak igazán elkényeztetve, a programhibás Summoner mellett csak egy játékot kaptak, – kaptunk – az Orphen. A játék kapcsán tehetjük fel a kérdést, hogy mitől számít szerepjátéknak egy program. Mindenképpen szükséges, hogy a karakter(ek) fejlődjenek a játék során, élvezettel szemlélhessük, ahogy a korábban legyőzhetetlen lényeket minden probléma nélkül küldjük át a túlvilágba, hogy statisztikáink egyre magasabb értéket mutatnak, és egyáltalán, hogy fejlődik. Emellett igen fontos a kidolgozott, hosszú, és magával ragadó történet, amiben igen fontos az interaktivitás. Az már tulajdonképpen mellékes, hogy utóbbi miként nyilvánul meg, de fontos, hogy lehetőség legyen a párbeszédalakítására, vagy legalább a csapatunk összeállítására. Mivel minden szerepjátéknak (és ma már szinte minden játéknak) létfontosságú része a harc, azt is jól – és lehetőleg újításokkal felvértezve – keli megalkotniuk a készítőknak.

Az Orphen a sztori vonatkozásában tulajdonképpen megállja a helyét. Azt persze semmiképpen nem lehet állítani, hogy valami különlegesen alkottak volna a Shade emberei, de egy vonatkozásban biztos, hogy egyedit találtak ki: a játék során három különböző mesét játszhatunk le.

Egy rövid bevezető után ki kell választani, hogy a három idegen közül melyikkel tartunk, és így melyikük történetét ismerjük meg.

Sajnos ezek a szálak nem túl fantázia-

dúsak, egyszer a gonosz varázslónő ellen kell küzdenünk, egyszer egy démon ellen. A játék nem túl hosszú, egy esős vasárnapon végig lehet játszani, ugyanis nem tart tovább hét-nyolc óránál az Orphen végigküzde.

A játékban a már említett interaktivitás egyszer sem jelenik meg (!), ■ párbeszédeknel nincsenek opcióink, nem tudjuk eldönteni, hogy merre menjünk, mert végig egyetlen út áll előttünk, ■ visszafelé vezető járat pedig általában beomlik.

A játék annyira lineáris, hogy ■ már szinte fáj, ■ egész játék során egyetlen nyamvadt választási lehetőségünk sincs semmi- ben. Még azt sem választhatjuk ki, hogy ki legyen ■ csapatban! Erre még rátesz egy lapáttal az, hogy annyi párbeszédet és átkötő jelenetet kell végignéznünk a játék során, amennyit nem sok más játékban találni. Mivel minden szereplőnek minden megmozdulását szinkronizálták, nem véletlen, hogy még két cd-n sem fért volna el a játék, ezért kellett DVD-re passzírozni.

A szerepjátékok legfontosabb eleme, a karakterfejlődés sem jelenik meg ■ játékban. A karaktereknek nincsen semmilyen tulajdonsága, tapasztalati pontot nem kapunk ■ harcokért, és az utolsó

csatát ugyanolyan erősen fogjuk megvívni, mint az elsőt. Ez még elfogadható is lenne, ha legalább rengeteg felszereléssel tudnánk kombinálni, azokkal erősödni – erre sincs lehetőségünk – a főhősünknek két teljes fegyverből áll ■ arzenálja, ami, valljuk meg, nem túl széles senkinek sem fog álmait éjszakákat, hogy válasszon köztük. A varázslatok száma ugyan az elfogadható kategóriába esik (30 körüli a számuk) de semmi fantáziát nem találunk bennük, öt-

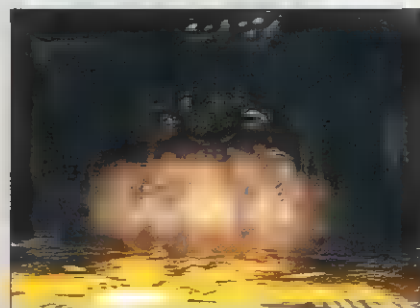
féle szférából (a négy elemi mellett ott a sötétség) szemezgethetünk. Ez igen dicséretes is, ám az ■ baj, hogy az egyes varázslatok között semmiféle erősségi különbséget nem találunk, a végső küzdelemben is ugyanúgy győzhetünk az alapvarázslatokkal, mint bármi mással.



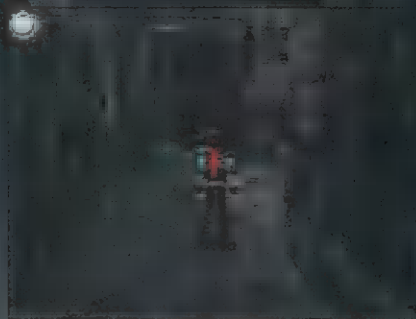
▲ Ejtőzhetnénk egy kicsit a szép fűvön



▲ A videojátékok történelmének két legidegesítőbb alakja: Magnus és Cleo



▲ A játékban szereplő legkeményebb ellenfél



nem túl rózsás



Kérem ne zavarjálódj, má' f'...



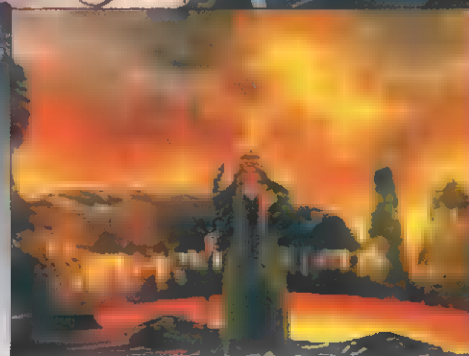
Még az sem mondható, hogy az ellenfelek immunitásának függvényében kell cserélni őket, mert akkor is legyőzhető mindenki, ha a saját elementáljával gyepáljuk. A másik dolog pedig az, hogy egy-egy csatában teljesen eltérő képességű lények is szerepelnek, nem lehet tehát felkészülni (ha csatában kicseréljük egy varázslatunkat, vagy akár csak megnézzük őket, akkor a harc az elejétől indul újra, ezt ki is használhatjuk: amikor vesztesre állunk egy viadalban, akkor menjünk be a menübe, és előlről kezdhethetjük a viadalt). A harcban résztvevő pajtasainkat nem irányíthatjuk, ■ saját maguk feje után mennek. Ez nekünk elég rossz, mert igen kevésbé hatékonyak: ide-oda szaladgálnak, sokszor megállnak pár percre, és csak néznek; igazából minden csatát egyedül kell megnyernünk.

A harcrendszert legjobban leíró szó a kaotikus. A baloldali analóg karral választjuk ki az ellenfelünket, majd ■ gombok segítségével hajtjuk végre támadásainkat. Ha egy gombot nem csak egy pillanatig nyomunk, hanem tovább, akkor karakterünk elkezd „erőt gyűjteni”. Minél tovább tapadunk a gombra, annál erősebb lesz az adott támadás: egy tűzgolyó helyett több jön ki kezünkől, villámcsapás helyett magát ■ Villámok Szellemét idézhetjük meg. Sajnos erőgyűjtés közben ■ szörnyek bezavarhatnak, ekkor kárba megy minden erőfeszítésünk (ezért célszerű felengedni ■ gombot, amikor közelítenek felénk ■ gonosz lények).

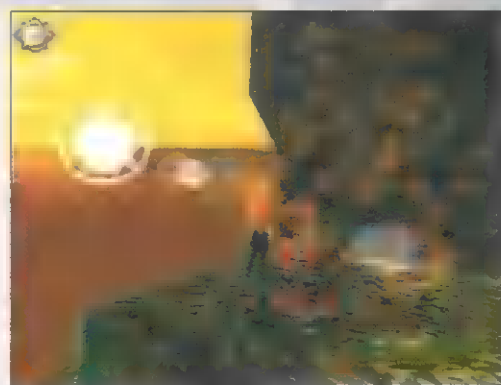
Az Orphen az elmondottak alapján igen nehezen illeszthető be a szerepjáték kategóriába, valószínűleg abból indultak ki, hogy egy játék, amiben varázslatok van-

nak, az csak szerepjáték lehet, ami ugye távolról sem igaz. A játék sokkal inkább akció, mint RPG, időnk nagy részét lengő pengék és tuskés golyók kikerülésével fogjuk töltöni, ezt csak néha szakítja meg egy-egy harc. A vontatottságot csak növeli az átvezető jelenetek hatalmas száma, a karakterek kis túlzással (tényleg csak kis túlzással) minden sarkon megállnak, hogy megbeszéljenek valamit. Sajnos a karakterek hangja ingerlőre sikerült, az Orphen kísérő Cleo hangja idegtépő, folyamatos sikoltozása miatt már a játék elején jó eséllyel megutáljuk, aztán végig el kell viselnünk.

A grafikát tekintve sem lehet sok pozitívumot elmondani, néhány effektet kivéve PSX-en is meglehetősen volna valósítani a programot, a legtöbb helyszín póriasra, kidolgozatlanra sikerült. Van ugyan néhány helyszín, ami kifejezetten szép lett, de ezeket nagyítóval kell keresnünk. A csaták sem túl látványosak, egy PSX-es „igazi” RPG-ben sokkal kidolgozottabbak ■ ellenfelek, és látványosabb varázslatok találhatók. A karakterek sincsenek kidolgozva részletesen, és ugyan van szájmozgásuk, ■ még köszönőviszonyban sincs ■ mondanivalójukkal. Ami említést érdemel, hogy a PAL-os játékok között szinte egyedülálló módon viselkedik: jól van leprogramozva, nem szaggat, nem fagy le és nem tart órákig egy állás betöltése. A manga stílus szerelmesei bizonyára elnézőbbek lesznek az Orphen hibáival szemben, akit azonban elsősorban nem ■ érdekel, az előtte mindenképpen tegyen egy próbát ■ játékkal.



▲ Jado néni éppen polipot idéz



▲ ■ legszebb pályaszakasz...kár, hogy ■ többi sokkal rosszabb

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Orphen egy olyan játék, amit másnak álcázva próbálnak eladni, mint amiről valójában szó van. Kicsit átalakítva egy kitudó akciójátékhoz juthatunk volna, ahol nem szűrt volna ennyi ■ szemet a történet lapossága és a linearitás, így azonban tovább várhatunk egy igazi RPG-re, mint ■ Dark Cloud vagy a Final Fantasy X.

POZITÍVUM

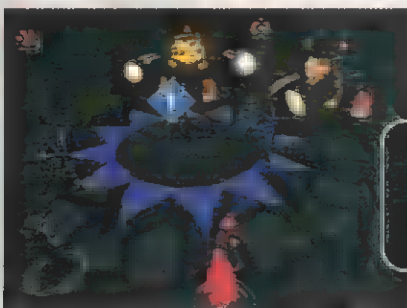
- Három különálló történet
- Aki szereti az anime-t, annak lehet, hogy be fog jönni

NEGATÍVUM

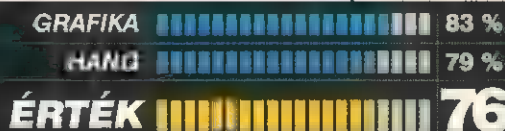
- RPG-nek is, kalandnak is, akciónak ■ kevés
- Lineáris játékmenet, túlzásba vitt közjátékok
- Idegesítő szinkronhangok



▲ Az ilyen szép környezet nagyon ritka a játékokban



▲ Mindenki lát mindent? Ez ■ bizony ■ csata



A takarító ismét nagytakarít

MDK 2 ARMAGEDDON

Playstation 2

Típus	Akción
Kiadó	Interplay
	www.bloware.com
Fejlesztő	Bloware
Megjelenés	2001. március (NTSC)
	2001. április (PAL)

A játék, aminek a címe mindent elmond. Vagy mégsem? Ami azt illeti, szakmai berkekben sem tudják pontosan, minek a rövidítése az MDK: egyesek szerint „Murder Death Kill” a helyes válasz, ami a játék gyilkos hangulatára utalás, míg mások szerint a benne szereplő három fura figura: Max, Doc és Kurt neveinek kezdőbetűi. Talán maradjunk akkor annál a kompromisszumos megoldásnál, hogy három haláli fazon hullákkal szegélyezett kalandjait hivatott jelölni. E három jeles személyiség már nem lehet ismeretlen a régi PlayStation-tulajdonosok számára, hiszen az MDK első részét még ma is a legjobb PlayStation akciójátékok között tarthatjuk számon. Ha esetleg valakinek kimaradt volna az életéből: a játékban hódító szándékkal érkezett gaz földönkívülieket gyilkolhatunk tonnaszámba, s ami különleges maga nemében: a csaták színhelyeül akkora területek szolgálnak, amilyenre kevés példa van.

Talán akkor ismerkedjünk meg behatóbban is az említett szereplőkkel, illetve eseményekkel! Az idegen lényekre elsőként a hóbortos tudós, Dr. Fluke Hawkins figyelt fel először. A méltatlanul mellőzött lángelme akkoriban épp azon fáradozott, hogy bebizonyítsa kollégáinak a kiváló-

ságát, s ennek érdekében elvonult egy olyan helyre, ahol senki sem zavarhatta a munkájában: a világűrbe. Csupán egy fős legénységével remeteként élt a Jim Dandy névre keresztelt űrbázisán, de a változatosság kedvéért ott sem fedezett fel semmit. Hosszú évekig tétlenségben töltötte napjait – pontosabban azért unaloműzőnek összerakta Max-et, a hallábú robotkutyát, az univerzális kiszolgáló személyzetet. Kicsit egyébként túl intelligensre alkotta a teremtményét, mert egy idő után Max megtagadta a munkát, s úgy döntött, hogy inkább rágyújt egy szivarra.

Aztán egy nap a doki mégiscsak felfedezett valami szenzációsat: dimenziós örvényeket lokalizált a világűrben. Csakhamar rá kellett jönnie azonban, hogy ennek a felfedezésnek egyáltalán nem fog örülni az emberiség. Az örvényeken keresztül idegen lények hada közeledett a Föld felé, s amikor megérkeztek, elképesztő pusztításba fogtak, mellyel szemben az emberiség tehetetlen volt. Csakis egy szuperhős menthette meg a Földet. Ennek a szuperősnak azonban szuper fegyverekre volt szüksége, így a Doki mindjárt munkához látott, a összebarkácsolt egy ejtőernyővel, géppuskával, és távcsővel felszerelt golyóálló ruhát. Már csak az volt kérdéses, hogy ki öltse magára...

Ekkor jött a képbe Kurt Hectic, a bázis már említett egy fős legénysége. Szerencsétlen Kurt egy nyugis, jól

fizető takarítói állásra jelentkezett még anno a dokornál, álmában sem gondolt arra, hogy egyszer a világűrbe költözzön. Még kevésbé arra, hogy egyszer majd neki kell megmentenie a Földet: márpedig a játék első részében ezt neki kellett vállalnia. Max – no meg a tisztelt játékos – segítségével Kurt végül sikerrel verte vissza az idegen hordákat, és semmisítette meg a hatalmas bányagépeket, melyek sorban tarolták le a Föld nagyvárosait.

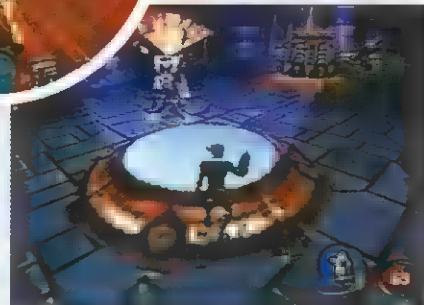
Az MDK első része immáron történelem: egy képregény lapjai idézik fel a hőstetteket, amint betöltjük a PS2-be a folytatást. Bár amint meggyőződhetünk róla, annyira nem távoli történelem, hiszen a képregény utolsó képkockája megelevenedik, s már jön is a ráadás. Kurt és társai a győzelmet ünnepelve még ki sem isszák a pezsgőspoharaikat, amikor Edmonton közelében egy újabb bányagépet jelez a bázis fedélzeti számítógépe. Kurt a következő snitten már is a bázis kapujában áll, ahonnan levelet magától a Föld atmoszférájába...

Noha az első részben szerzett tapasztalataink alapján az MDK 2 eleinte teljesen ugyanolyannak tűnik, mint az előd, rövid játék után egy teljesen új mozzanat következik: Kurtot leváltja a

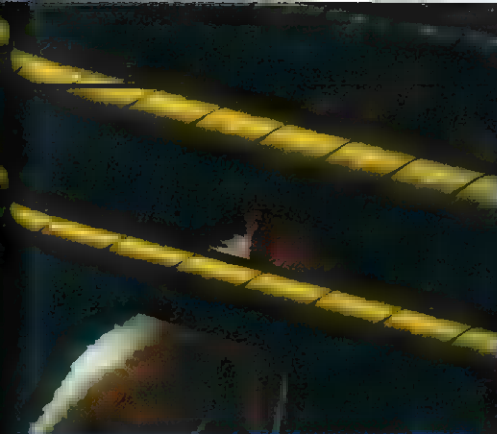
korábban csak mellékszereplő Max, sőt mi több: Max után pedig a doki következik. Ezúttal három teljesen különböző karaktert irányíthatunk, melyek merőben más




▲ A konyhában fegyvernek épp nem látszó tárggyal készülhetünk a harcra



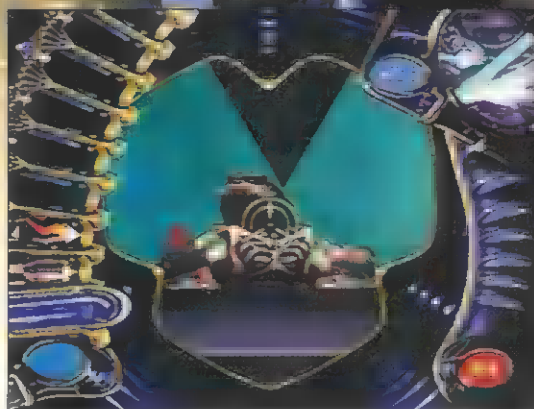
▲ Elsőként mindig az idegen fészkek felszámolásával kezdjük



Magyar nyelv és irodalom teszt



Amikor nem kímél: újra idegen technológiát



▲ Az első „munkagép” sofőre hamarosan a múlté

Persze az imént felsoroltak csak Kurtra vonatkoznak. Minthogy Max a plusz két lábával nem tud magára öltetni egy szuperhős-kosztümöt, vele pusztán hagyományos löfegyzereket használhatunk – pisztolyokat, Uzikat, és hasonlókat. Ezekből viszont egyszerre akár többet is, merthogy a plusz két végtagnak hála Max négy fegyverből tud egyszerre tüzét nyitni. A képernyő alján jelennék meg a fel-

A három szereplő alkalmazásával ■ MDK2 sajátos összképet nyújt: minden pálya más kihívást állít elénk, és ez feltétlenül jó. A helyszínek természetesen még terjedelmesebbek, mint az előző részben: ■ földönkívüliek gépeiben hatalmas tereket járhatunk be, sőt ■ jövővények egyik városába ■ eljuthatunk. Hasonlóképp gigantikusak maguk az idegen lények is: Shwang az egyik főgonosz például akkora, hogy Max vagy Kurt a tenyerében elfér. A játékkal csak egy dolog hibádzik: a már réges-rég megjelent DC verzió kétségtelenül sebb volt. Az idegen technológiájú építmények nagyon klasszul festettek a DC-s magas felbontású textúráival, ezáltal azonban szerényebb a kidolgozás, ráadásul azt se lehet mondani, hogy a játék teljesen simán fut. Az Armageddon alcímmel tulajdonképpen csak egyetlen apró dologgal kapunk többet: a DC-s változattól eltérően lehet nehézséget váltani. Bár meglehet, hogy ez nem is olyan aprócska dolog, lévén hogy DC-n szinte lehetetlen volt a végigmenni a játékon.



▲ Dr Hawkins kertészkedik

ÖSSZEFOGLALÓ

Három különböző főhős alkalmazásával egy felettébb változatos történet kerekedik ki, ami ráadásul még humornak sincs híján. Max képviseli a játékban a mindent elpusztítani filozófiát, a Doki pályái felérnek egy kalandjátékkal, Kurtot irányítva pedig a legjobb reflexekre és átlagon felüli ügyességre van szükségünk. E háromság helyezi ■ MDK2-t magasan ■ elődje fölébe. ■ dolog szépséghibája, hogy ■ játék Dreamcast verziója még magasabban helyezkedik el – ■ PS2 képességeit nem igazán használták ki.

NEGATÍVUM

- Dreamcaston szebb volt a játék
- A pályák közt sok a töltögetés



A sebesség mámmora

SSX



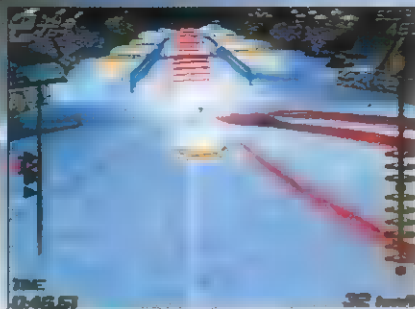
Playstation 2

Típus	sport
Kiadó	Electronic Arts
	ssx.eas.com
Fejlesztő	EA Canada
Megjelenés	2000. október (NTSC)

Az SSX a PS2 piacra dobásakor jelent meg, és egyből el is nyerte a „Best Launch Title” címet. Ezt a díjat minden konzol esetében csak egyszer osztják ki, a megjelenésekor piacra kerülő játékok körében. Természetesen ez hatalmas megtiszteltetést jelent a készítőknél. Az ember azt várna, hogy ebbe az exkluzív körbe csak olyan népszerű műfajok képviselői juthatnak, mint a vererekedős programok, a szerepjátékok, esetleg az autóversenyek. Hogy sikerülhetett akkor ezt a díjat elnyerni egy rétegjátéknak, mint a snowboard?

Erre a kérdésre több választ is adhatunk. A legegyszerűsebb (ugyanakkor a készítő részéről a legnehezebben kivitelezhető) ok az, hogy az SSX-el egyszerűen jó játszani. Ennek oka valószínűleg az lehet, hogy sikerült ötvözni a versenyzés és a trükközés elemeit. Hiszen eddig etalonnak számítót Tony Hawk Pro Skater-ben sem oldották ezt meg sikeresen. Az SSX-ben azonban a cél egy verseny megnyerése, de ennek érdekében eszközként tudjuk felhasználni szebbnél szebb trükkjeinket, ugrásainkat. Ugyanis – teljesen logikusan – ha egy szép ugrást hajtunk végre, akkor adrenalin szintünk megnövekszik, így gyorsabb lesiklásra leszünk képesek. Ez a módszer kezdeti pályákon csak színesíti a játékot, később azonban csak így leszünk képesek megnyerni a versenyeket.

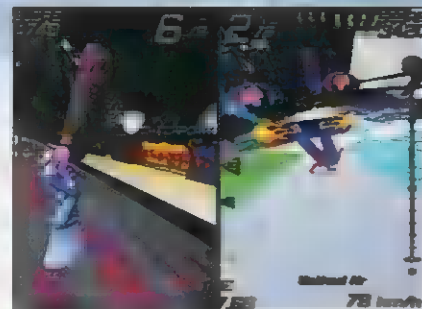
Kézenfekvő válasz az is, hogy a program szép. A PS2 egyik legnagyobb hibája (ami sok más játéknál jelentkezik),



▲ Itt kell lennie a hó alatt!

hogy a kidolgozott alakokra, tájakra finoman szólva is visszafogott minőségű felületeket rajzol. Ezt itt szerencsére sikerült elkerülni, nagyon szép tájakon snowboardozhatunk. Egyetlen negatívumként talán azt róhatnám fel, amit sajnos szinte minden játéknál – persze tisztelet a kivételnek: az utolsó pályák azért kicsit kidolgozatlanabbak, mint az elsők. Valószínűleg arra számítottak a készítő, hogy odáig már nem jut el senki, különösen a határidők közé szorított cikkírók nem. Nos, ez nem jött be. Persze ha nem akarok ennyire rosszindulatú lenni, akkor azt is mondhatom, hogy csak siettek befejezni a játékot.

Egyébként a pályák nagyon élvezetesre sikerültek, épp csak egy hajszálnyival túl a „még éppen hihető” határvonalán. Így nem mondhatjuk azt, hogy science fiction az egész, éppen ezért a nyaktörő jelenségek ámulatba tudnak ejteni minket. Szerencsére a sebességérzet is teljesen megfelelő, nem követték el azt a hibát, amit sok autós játék



▲ Versenytársam a fejenállást gyakorolja

készítői, hogy a kilométeróra 300-at mutat, viszont egy hatókrós szekér sebességével dőcögünk.

A PS2 képességeinek hála, sikerült végre elkerülni azt, amit a versenyjátékok legnagyobb hibájának tartok: végre a pálya környezete is létező környezetet alkot. Hiába jó egy rallyjáték, ha láthatatlan fal akadályoz meg, hogy bemenjek a fák közé, az nagyon kiábrándító tud lenni. Az SSX-ben szerencsére nyugodtan kiugorhatunk a pályáról, hiszen az erdőben, szűk kanyonokban, metróalagútban, vagy akár egy emeletes ház beisejében is folytathatjuk a versenyt. Ennek egyetlen hátlütője van, hogy ha nagyon eltévedünk, akkor is hagy minket szenvedni a másfél méteres hóban a program, és így szinte biztosan elveszítjük a versenyt. De ezek az „oldalhajtások” nem is azért vannak, hogy azokat használjuk előrejutásra, hanem hogy realisabbá tegyék a játékot. Kivételt képeznek ez alól az itt-ott feltűnedező „SSX” feliratú üvegtáblák. Ha ezeken keresztülugratunk, akkor garantáltan olyan pályarészletre kerülünk, ami lerövidíti utunkat.

Hasonló funkciót töltenek be a vascsövek, amiket meglovagolva (ez az úgynevezett grindolás) ellenfeleink elé kerülhetünk. Ezt még megfejlhetjük azzal, hogy a grindolásért „kapott” extra adag adrenalin mellett még inkább megerősíthetjük vezető pozícióinkat – vagy megpróbálhatunk három kilométerre lévő élboly után iramodni.

Éppen a kidolgozott pályák miatt, még legkönnyebb fokozaton sem tudunk egy adott lesiklási versenyt elsőre megnyerni. Bizony minden egyes kanyart, alternatív útvonalat, vagy ugratót fejből kell

BARÁTOK KÖZT

SSX

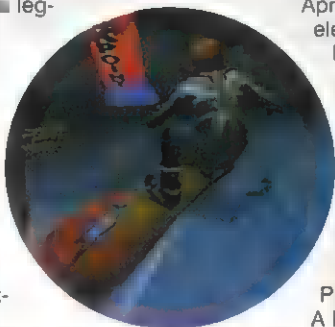
Tony Hawk Pro Skater 2	01/01	91%
Cool Boarders 2001	01/03	71%



▲ Az igazi menő tehénbőrös deszkával grindol

tudunk, hiszen már egy rossz irányba végrehajtott ugratással is teljesen más helyre kerülhetünk, mint ahova terveztük. Ezért ajánlom minden verseny előtt (különösen bajnokság módban) hogy egyszer-kétszer használjuk ki a gép által felajánlott „magányos lesiklás” opciót: mindenképpen hasznunkra fog válni.

Ugyan nem vagyok ismerős a snowboard-os versenykultúrában, de valószínűnek tartom, hogy a legszébb vízilabdás hagyományokat követi – vagyis amit a bíró lát a víz felett, azt nem szabad, a víz alatt viszont nyugodtan üthet-rúghatod az ellenfelet. Mivel a snowboard lesiklási versenyt is elég nehéz szemmel követni, ezért itt is bármi megtörténhet. Az SSX programozói ezt is belevették játékukba, ugyanis nem elég az ügyesség, mert a másik játékos fel-lökögetésében is elsőrangúnak kell lennünk. Sajnos a gép által irányított versenyzők előnyben részesítik ezt a taktikát: amint közeledünk feljűk, már kéz-



zel-lábbal hadonásznak, hogy valahogyan fellökjenek minket.

A versenyjátékok többségével ellentétben az SSX-ben megadatnak nekünk a karakterfejlesztés lehetősége. Nemcsak versenyzőnknek lesznek egyre jobb tulajdonságai, hanem a deszkából is egyre jobbat tudunk vásárolni, sőt akár teljesen új, magasabb alaptulajdonságokkal rendelkező karakterünk

is lehet. Sőt, ami igazán megnyerte a tetszésem, hogy a versenyzőnknek saját trükk-könyve van, és ahogy haladunk előre a bajnokságban, egyre újabb és újabb trükkök válnak lehetővé számunkra (amiket aztán a versenyek előtt egy gyakorló pályán be is tanulhatunk).

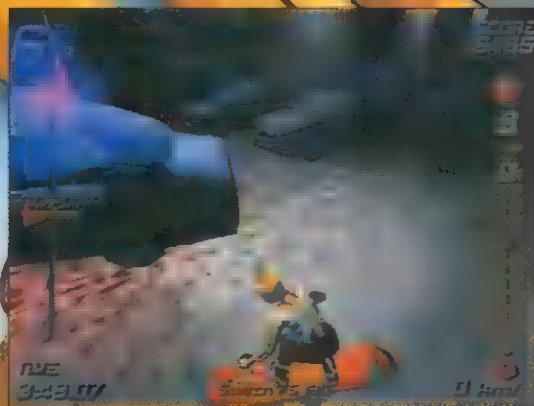
Apró, de ötletes hangulati elem, hogy versenyzőink a legutóbbi divatnak megfelelően öltöznek, ha máshonnan nem akkor videóklipekből ismerős lehet a sok eszement ruci, hajviselet és deszkát díszítő bevonat. Nekem a kedvencem a tehénbőrrel borított deszka, Pikachu-s hátizsákkal...

A bevezetőben feltett kérdésre tehát, hogy hogyan sikerült a vereség, szerep és autóversenyes játékok elöl elhódítani a legjobb program címet, meg is adhatjuk a választ: mert az SSX mindegyik egyszerre. Verekedni is lehet benne, versenyeket is nyerünk, és karakterünket is fejleszthetjük. Ez a sokszínűség az, ami hosszú távon is élvezetessé teszi a játékot.



▲ Lassan betántorgok a célba

▲ Itt még van esélyem



▲ bemeszeltek gyorshajításért

ÖSSZEFOGLALÓ

Azt hiszem, ennél jobb reklám nem is kell a PS2-nek: gyors és változatos, óriási terepeken játszódó program a SSX. Bárcsak minden PS2-es játék – persze a maga műfajában – hozná ugyanezt a színvonalat...

POZITÍVUM

- Nagyon szép
- Magával ragadó játékélmény

NEGATÍVUM

- két játékos opció elég csúnya
- Nehezen megszokható irányítás

GRAFIKA 88 %

HANG 91 %

ÉRTÉK 92 %



Típus	Sport
Kiadó	EA Sport
	nhl2001.ea.com
Fejlesztő	EA Sport
Megjelenés	2000. 24. 24.
	2000. október 26.

News jebes

Sajnos kezdenek felbukkanni ■ hibák is. Az első és ráadásul a legnagyobb hiba, hogy a mérkőzés folyamán többször is lelassul a program, nevezetesen a dolgot, elég erőteljesen bezsuggat. Hogy mindez miért van, az örök rejtélye marad, hiszen a demó változatban még semmi ilyen nem tapasztalhattunk. A következő hibák már kevésbé zavarók, mivel azokon nem úszhat el egy fontos meccs. Ez a hiba a textúrázással kapcsolatos, sajnos

Akkor miért is érdemes mégis foglalkozni a játékkal? Azt hiszem, erre a kérdésre igen egyszerűen megadhatjuk ■ választ. Bárki, aki eddig már játszott ■ sorozat tagjaival, az valószínűleg egyetért velem abban, hogy ■ magával ragadó hangulat által olyan mérkőzések részesei lehetünk, amelyeket néha még évek múltán is felelmeletünk. És ennél ■ maradandó élménynél, remek szórakoznál nincs is többre szükségünk.

▲ Na, már ebből a bunyóból is kimaradtam!



▲ Kíváncsi vagyok, meddig bír így állni

A hiányosságai, hibái ellenére is egy jó programot kaptunk ■ ■ Sports-tól. Biztos, hogy lesznek olyanok, akik ■ ■ évadot is le fognak játszani kedvenc csapatukkal, azonban a mindent átütő siker ebben ■ ■ évben elmarad. Talán a következő alkalommal már ezek ■ ■ apró, de ugyanakkor idegesítő hibák már nem fogják lerontani a játékok. Akkor viszont semmi sem ment meg titeket ■ ■ NHL-örülettől, és egy, mindenki számára kötelezően végigjátszandó programmá fog avasználni.

NEGATÍVUM

- A szokásos, lelejlhetetlen hangulat
- Jégkorong minden mennyiségben
- Hosszan kitartó szórakozás
- Sokszor, érthetetlen okok miatt belassul a program
- Többet vártunk tőle
- Gyenge textúraminőség



NBA 2001

Kosarat kapott

Playstation 2

Típus	Sport
Kiadó	EA Sports
Fejlesztő	EA Sports
Weboldal	nba2001.ea.com

A magukat általában nagyon okosnak vélő kutatókat mindig is foglalkoztatta, vajon hogyan is alakult a kiadványok minősége, míg a minket körbevevő állatvilág látványosan ostobább maradt. A hivatalos verzió mindezt a többi élőlénynél nagyságrendekkel gyengébb testfelépítésünkkel magyarázza, amely rákényszerítette elődeinket agyuk tornáztatására. Ám létezik egy másik, sokkal hitehetőbb változat: a lehető legkisebb erőfeszítés érdekében kezdtek el gondolkodni.

E tetszetős elmélet igazságtartalma vitatható, ám velünk született lustaságunkhoz nem férhet semmi kétség. Ékes bizonyítéka, hogy miután megalkottuk a legkülönbözőbb sportágakat, az első adandó alkalommal kitaláltuk a módját, hogyan üzhethetnénk őket egy kényelmes fotelben ülve. A legjelentősebb bizonyíték azonban az, hogy a játékok még nagy népszerűségnek is örvendenek.

A népszerűség pedig fogyasztói társadalmunkban sok pénzt jelent - ez viszont szoros versenyt, ami a színvonal folyamatos emelkedését okozza. Elméletileg.

Úgy tűnik, az Electronic Arts fejlesztői nem voltak kimondottan erősek elméletből, legalábbis ami a legújabb kosárlabda játékokat, az NBA Live 2001-et illeti. Nem mintha valami egetverően rossz programmal álltak volna elő - egyszerűen csak átlagosnak nevezhető.

Mindjárt a menü megtekintésével átérezhetjük a szigorú kritika sajnálatos igazságát. Nem mondhatjuk nyugodt szívvel ugyanis, hogy a bőség zavarával küsz-

kodnánk, amikor a lehetséges mérkőzésformák közül mazsolázunk. Játshatunk bajnokságot (season), megütközhetünk ellenfelünkkel barátságosan (exhibition), vagy kiállhatunk a játszótérre kosarazni, ha éppen erre szottyan kedvünk (1on1). A csapatok számára nem lehet viszont egy rossz szavunk sem, a teljes NBA gárda felvonul. A bajnokság megnyerésével ráadásul még a legendás együttesek is elérhetővé válnak. El kell hogy ismerjem, a csapatok kidolgozásánál sincs okunk panaszkodásra, láthatóan gondosan ügyeltek a fejlesztők, hogy mindegyik egyénisége a megfelelő módon érzékeltetve legyen.

Nem is lett volna semmi gond,

ha a jó szokásukat a mérkőzések lejátszásánál is megtartották volna a fejlesztő bácsik, ám e pontnál mintha belőlük is előtört volna a fentebb részletezett evolúciós előny. A grafika káprázatosnak lenne nevezhető, amennyiben PSX-re íródott volna.

Nem kimondottan csúnya, csak a PS2 ennél egy hangyányival több lenne képes, kár volt nem kihasználni a konzol lehetőségeit. Ezenkívül, az érdekesnek nevezhető kameraváltások is gyakran megviccelhetik a naiv játékost, az elején legalábbis. Emiatt a mozgás is darabosnak tűnhet olykor, pedig nem muszáj annak lennie.

A hosszúra nyúlt ejnye-bejnye után a korrekt tájékoztatás kedvéért meg kell jegyeznem, hogy azért vannak benne kifejezetten élvezhető elemek is. Ilyen például a zene, ami nagyon jól sikerült, vagy a kommentárok, amelyek tényleg követik a mérkőzés menetét, és csak ritkán ismétlik önmagukat. Én a szeretném követni a példájukat, egyrészt, mert nagyon bután

néz ki minden kétszer leírva, másrészt én sem tagadhatom meg emberi örökségemet. Felesleges is minden további szócséplés, aki szereti a kosárlabdát annak úgyis tetszeni fog, mindenesetre egy kipróbálást megér.

Lysergize

Lysergize@excite.com



▲ Vajon sikerül a zsákolás?



▲ Megnyerő profil

ÖSSZEFOGLALÓ

Sok minden elmondható a Live 2001-ről, de egyszerűen biztos, hogy nem lesz az évezred kosaras játéka. Hibái ellenére mégis egészen élvezhető, különösen, ha konyitunk egy kicsit a valódi eseményeihez. Garantáltan sok kellemes percet szerez majd a sportág szerelmeseinek.

+ POZITÍVUM

- Hangulatos zene
- Eseményeket követő kommentárok

- NEGATÍVUM

- Konzolhoz képest gyenge grafika
- Kevés megmértetés

GRAFIKA 60 %

HANG 85 %

ÉRTÉK 77 %



▲ Amatőr mezeli futóverseny



▲ kung-fu mesterei



Valótlan valóság DC-n is!

UNREAL TOURNAMENT

MUTATOROK

Instagib: Egylovéses halál. Ebben a játékmódban csak Shock Rifle létezik, ami speckó vörös nyalábot lő ki.

Low Grav: Alacsony gravitáció, vagyis ha ugrunk egyet, akkor sokkal lassabban esünk vissza, és persze nagyobb távolságokat is át tudunk hidalni. A Jump Match beállításal kimondottan jó poén.

Slomo: Lassított felvétel John Woo után szabadon, azaz minden és mindenki lelassul.

Hyperspeed: Az előző fordítottja, mindenki olimpiai sprinterbajnok módjára fog szaladgálni. Nem is gondoltam volna, hogy ez ■ plusz sebességtartalék még benne van a játékban.

No Redeemer: Nincs Redeemer fegyver, vagyis az egylovétű rakéta, amit ■ másodlagos tűzgomb használatával saját szemszögből (rakéta kamera) vezérelhetünk ■ célra.

No PowerUps: Nincsenek speciális tápoló cuccok, mint Shield Belt, Body Armor, Jump Boots, stb.

Pulse Arena: Csak Pulse Gun van a pályán, és eleve azzal is indulunk. Rocket Launcher Arena: Csak Rocket Launcher van a pályán, és eleve azzal is indulunk.

Shock Rifle Arena: Csak Shock Rifle van a pályán, és eleve azzal is indulunk.

Jump Match: A kengurucipő ■ lábunkhoz nőtt, és csak hatalmasakat tudunk ugrani.

A Mutatorok tetszés szerint össze-vissza állíthatók, keverhetők egymással, sőt így lehet igazán poénos meccseket kitálatni. Természetesen vannak olyan beállítások, amikor az egyik opció bekapcsolása automatikusan kikapcsol egy másikat, mert együtt nem lenne értelme.

Sokakban felmerül a kérdés, hogy tényleg van-e igény a konzolosok körében FPS játéokra. Tanult kollégáim közül páran azt az aláspontot képviselik, hogy butaság konzolra FPS játékokat fejleszteni, mert azok minősége és sebessége jóval alatta marad ■ PC-s társaikkal szemben. Az irányítás megoldása is elfogadhatatlan számukra, hiszen FPS játékot csak egérrel és billentyűzettel lehet játszani – szerintük. Aztán megjött az Unreal Tournament DC-s változata, ami nem várt meglepetésekkel szolgált. Szóval igenis jönnek csak azok a FPS játékok!

Az Unreal Tournament ■ Quake 3: Arena-hoz hasonlóan alapvetően a többjátékos üzemmódra van kihegyezve, és nincs is igazán története. Ehelyett van benne egy csomó pálya, és egy rakás hozzánk hasonló ellenfél. Vagyis le kell mondanunk a gigantikus szörnyekről és kiéhezettett dinoszauruszokról. Az ellenséget képviselő játékosok (akár gépi, akár emberi ellenfelek) velünk teljesen azonos kategóriájú és osztályú élőlények. Itt már csak a saját ügyességünkre hagyatkozhatunk. A játék (Tournament mód) lényege, hogy a pályánként kiszabott skalpmennyiséget mi érjük el legelsőként. Kezdekor csak egyetlen játékmódot és annak legelső pályáját választhatjuk ki. Ha nyerünk, akkor mehetünk tovább. Így előrehaladva fokozatosan nyílnak meg az új lehetősé-



▲ Most megkapod, Damascus!



Típus	Akción FPS
Kiadó	Infogrames
www.infogrames.com	
Fejlesztő	Secret Level
Megjelenés	2001. március 15.



▲ Nicsak egy zselés rágó!

Q3:A VS. UT

Q3:A vs. UT DC-n

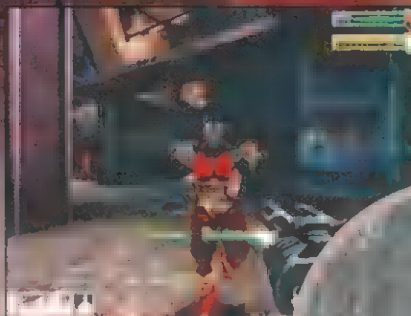
Mielőtt kettélőnétek, felnégyelnétek és a testem darabjait kiakasztanátok száradni az ország négy tetszés szerinti pontjára, szeretném magam elhatárolni az ítélethirdetéstől, de úgy érzem, muszáj összehasonlítanom ■ két riválist.

Q3:A

Az első netes multiplayer FPS Dreamcast-ra. Tavaly karácsony előtt jelent meg. A Raster-es fiúk iszonyatosan jó munkát végeztek ezzel az igen komplex programmal. A motor konvertálása nagyon jól sikerült, egészen addig el se hittem hogy meg tudják csinálni, amíg nem láttam saját szeműleg futni a játékot egy DC-n. A grafika és általában ■ textúrák minősége sokkal jobb, mint az UT esetében, ráadásul még a játék is egy picit simábbnak tűnik. Az eredeti PC-s játék menürendszerét természetesen átdolgozták. Ez szintén profi munka, beleértve az összes egyéb átvezető grafikát. A játék hangjai szintén a nagytévérről származnak, gyakorlatilag tökéletesek. A játék támogat billentyűzetet és egeret, valamint Broadband (nagy sávszélességű) internetes adaptert. Online módban egyszerre 4 játékos játszhat vele pályánként. Bár személyesen nem volt alkalmam kipróbálni a játékot netes módban, de a hírek



▲ Bum a fejbe...



▲ Ez nem a Mortal Kombat!



▲ Hát te sem leszel borotva reklám sztárja!



gek, a többi játékmód, stb. És ez az a momentum, ami miatt érdemes 15 percnél többet eltölteni ezzel a játékkal.

Az Unreal Tournament öt féle játékmóddal kedveskedik az ölni vágyóknak. Azok számára, akik csak most ismerkednek a stílussal, egy kis dobozban röviden elmondom a játékmódok lényegét.

Az UT-ben – mint ahogy a Q3:A-ban sem – az ember nincs rákényszerítve az internetes játékra. E helyett okos szilikon játékosok helyettesítik a hús-vér ellenfeleket. A csapatjátékokban még parancsokat is osztogathatunk a botjainknak, pl. hogy kövessen minket, vagy védje az aktuális pozícióját stb. A botok IQ szintje persze változó, ■ játék nehézségi fokával egyenes arányban ők is okosodnak.

Az UT-ben megannyi pusztító fegyver áll rendelkezésünkre az ellen likvidálására, de nem szükséges mindig a legbikább fegyverrel szaladgálnunk, mert majdnem mindig egyik jól használható. Nincs is igazán legjobb fegyver (ha a Redeemert nem számítjuk), mert több olyan is van,

ami megfelelően használva 100%-osan halálos, legyen bármilyen páncél is az ellen-

félen. Az alapfelszereléshez tartozó pisztoly mellett van egy speci sűrített levegővel működő ka-

Q3:A VS. UT

szerint elég szakadozott még a szélessávú adapterrel is.

UT

A második netes többjátékos FPS Dreamcast-ra. Idén márciusban jelent meg és persze ■ szaksajtó egyből azt mondta rá, hogy sokkal jobb, mint a Q3:A. Ha esetleg fordítva jelentek volna meg, akkor most biztos a Q3:A lenne a király. Nos a játék tényleg jól sikerült, a fejlesztők – Secret Level – szintén nagyot alkotnak. Személy szerint az UT konvertálását nagyobb melónak tartom ■ Q3:A-nál. Meg is mondom miért: az UT motorja az öt évvel ezelőtti Unreal motorjának ■ toldozott-foldozott változata, ellentétben ■ Q3:A-éval, ami egy igen precíz, modern és gyors 3D motor. A játék grafikája, mint már előbb említettem egy nagyságrenddel gyengébb, mint a Q3:A-é. Ez sebességben és textúra minőségben is látszik, de természetesen még így is gyönyörű szép! A menürendszer egyszerű, áttekinthető. A játék zenéje és hangjai nagyon jók, hangulatában talán jobb is mint a Q3:A. Ez a játék is támogat billentyűzetet és egeret, valamint Broadband (nagy sáv szélességű) netes adaptert. Online módban egyszerre ■ játékos játszhat vele pályánként, ami szintén jobb eredmény, mint a Q3:A 4 játékos.



▲ Most meg hova mész?



▲ Így biztosan nem fogsz fájni!



lapácsunk. Ezt jól feltöltve és közelről használva szinte mindig biztos a siker. E mellett van egy rakás jobbnál jobb fegyver: plazmavető, elektromos impulzuspuska (shock), shuriken-lövő (ripper), biogema-fröcskölő (GES), kartácsrepsz-ágyú (flak, a kedvencem), mesterlövész puska (állítható zoom-mall), forgócsővű golyószóró (minigun), rakétavető, és a nevetségesen erős „atomvető” (Redeemer). A másik nagy dolog az UT fegyvereinél a másodlagos tüzelési mód. Ez sok esetben csak egy gyorsabb, de pontatlanabb lövési módot ad (pisztoly, shurikenvető, minigun). A többi esetben ténylegesen használható, gyakorlatilag új fegyvert kapunk: a plazmafegyverből plazma nyalábszóró, a shock puskából gömbvillám vető, a kartácságyúból repeszgránát-kilövő, a rakétavetőből pedig (időzített-érintés érzékeny) gránátvető lesz. Ezek a funkciók tényleg nagyon jók, csak a gombkiosztás miatt egy kissé nehéz használni őket. Az UT irányítása a Q3:A-hoz hasonlóan follyhat kontrollerrel, avagy a PC-kről átavanzsált billentyűzet-egér kombinációval. A billentyűzetes irányítás további elő-



▲ Ne löj, ne löj!!!

JÁTÉKMÓDOK

DeathMatch: ez egy mindenki-mindenki ellen játékmód, a lényeg az, hogy lőni kell mindenre, ami mozog.

Team DeathMatch: az előző játékmód kibővített változata. A játékban két csapat küzd egymással, és a céljuk ■ ellenséget minél többször a sódorosba küldeni. A játékban lehetőségünk van jó kis taktikázásra pl. ■ csapattársunk beszalad ■ ellenség közé, aztán maga után csalja őket, mi meg jól lerakézzuk az elfoglalt ellent.

Domination: ez egy stratégiai játékmód, ahol a cél a pályán több helyen is fellelhető emblémák folyamatos ellenőrzés alatt tartása. Az emblémák általában páratlan számban vannak jelen, így valamelyik csapat mindig előnyben van. Ha egy csapat elfoglal egy emblémát, akkor az át-színeződik az ő színére. Az ellenség úgy tudja visszafoglalni, hogy valamelyik tagja keresztülfut rajta.

Capture the Flag: ■ régi zászló-szerzős számháborúkat idéző játékmód, azzal ■ különbséggel, hogy itt plazmavetővel „olvassák” le a számot az ember homlokáról. Adott egy tükör- vagy forgás-szimmetrikus pálya és két csapat. Mindkettőjüknek

ONLINE TAPASZTALATOK

Természetesen a játékot kipróbáltam ■ neten is. A szélessávú adapter ára ma még egy kicsit húzós, meg nincs is ilyen hozzáférésem, úgyhogy maradt az USA gép 56k-s modemje. Egyszóval: szaggat. Nos, az időponttól (hajnali 4-kor már jó volt) és ■ játékosok számától függően azért bizonyos esetekben lagzott ■ játék rendesen. Leginkább ■ nagy tömörítéseket nem szereti a program, 4-5 játékos esetén már komolyabb problémák akadhatnak az irányítással.



▲ Aranyember barátunk kap egy kemény combost



JÁTEKMÓDOK

Challenge: ez ■ játékmód a Tournament mód végén választható ki. Összesen 4 ilyen pálya van, melyek szerintem egy kicsit nagyok ■ játékmód lényegéhez. Itt ugyanis egy az egyes küzdelemről van szó. Rádásul az ellenséget képviselő szilikon (CPU) játékos itt már igen csak rutinos. Nem beszélve arról, amíg az ember az ellenfelet keresgéli, addig saját maga is alaposan feltápolja magát mindenféle cuccal. A pályák méretei miatt az is ritkán fordul elő, hogy a frissen újraéledt ellenfelet azonnal le tudjuk rakétázni.


SakmaN
sakman@vogel.hu



■ A te házad? És ■ ■ lila izé milyen bútor?

■ UT Dreamcast-os változata igen kitűnő átírat. A 4 játékos osztott képernyős és a 8 játékos netes játékmódjai felelelnek a legjobb játékok közé. ■ egyetlen konkurenciája jelen pillanatban a Q3:A, aminél jobb is meg nem is. Nem is érdemes ■■ gondolkozni: ■ a Q3:A-t már unod, akkor ■■ neki a Valótlán Bajnokságnak!

NEGATÍVUM

- kitűnő PC konverzió
-  jól játszható
- 8 játékos netes támogatás
- nincs Assault mód
- ■ netes rész egy kicsit lagzik
- nem jött ki hamarabb

Графика ██████████ 85 %

[illegible]

ÉRTÉK  **89%**



Nem történelemkönyv, de kicsit szimulátor

IRON ACES



Dreamcast

Típus	Akció-szimulátor
Kiadó	Xicat
	www.xicat.com
Fejlesztő	Dreamcast
Megjelenés	2000.

H ■ bármely konzol gép kapcsán felmerül ■ repülőgép szimulátor kategória, első gondolatom még mindig az, hogy lehet, hogy jó, de biztos nem az igazi. Nem mintha a Dreamcast technikai jellemzői nem tennék képessé egy kellemetesen részletgazdag és valóságos szimuláció kidolgozását, sőt gyengébb képességű személyi számítógépeken is futottak mind a mai napig felemlegetett, etalonnak számító szimulátor programok. Alapvető problémáim az irányítás kapcsán, a kezelőszervek viszonylagos szűkre szabottsága miatt merülnek fel. Mert hát ugye, egy DC irányítón az analóg kar mellett maximum 10 gombnak adhatnak funkciót a programozók, illetve még néhány billentyű együttes használatához rendelkezhetnek parancsokat. Az utóbbiakkal azonban nagyon csínján kell bánni, hiszen a túlbonyolítás agyonveri ■ játszhatóságot. Márpedig a szimulátorhoz hozzá tartozik, hogy ■ játékos három tengely mentén tudja ana-

lóg módon elforgatni a gépet, és még a gázt is finoman, szintén analóg alapon adagolja. Válogatni tud a fegyverrendszerek és ■ különféle fegyver típusok között, a célpontokat maga választhatja meg, hogy olyan apróságokról ne is beszéljünk, mint radar és a rádió kezelése. Ezek hiányában sokkal inkább akció játékról beszélhetünk, mint szimulátorról. Az Iron Aces viszont igen kellemes meglepetést hozott, annak ellenére hogy konzol irányítóval a kezünkben vághatunk neki az égboltnak, számtalan szimulátor jellemzővel kényeztetni ■ repülés szerelmeseit.

Valóságghú

Roppant széles ■ programban repülhető gépek választéka, a különféle játékmódok között könnyen található lehetőség arra, hogy ■ négy résztvevő hatalom minden masinájában próbára tegyük pilóta képességeinket, ■ különféle vadász és vadászbombázóktól a repülő erődökön át, a kísérleti fázison éppen csak túllépett sugárhajtású masináig. A külső és belső nézetükben is jól kidolgozott modellek szerencsére nem csak külalakjukban térnek el egymástól. A konfliktus fo-

lyamán megjelenő fejlett vadászgépek nem csak „álva hagyják” ■ tohonyább torpedóvető gépeket, de fordulékonyságban, manőverező képességben is jelentős különbségek mutatkoznak ■ egyes típusok között. Aki pedig megpróbál egy szép kövér vadliba módjára repülő sokmotoros bombázót bukfordulóba vinni, az ne nagyon csodálkozzon, ha csúfosan megmerítkezik ■ óceánban.

Az igazat megvallva, ■ egyes küldetések előtti eligazítást végighallgatva, az adott feladathoz legalkalmasabb típust kell választani a rendelkezésre álló lehetőségek közül, mert könnyen előfordulhat, ha esztétikai vagy egyéb szempont alapján választott gép fülkéjében vágunk a küldetésbe, akkor csak a „failed” típusú, roppant lehangelő feliratot kaphatjuk ■ küldetés végén. A gépválasztásban és a küldetés végrehajtásában is nagy segítséget jelenthet ■ történelmi géptípusok, pontosabban az azokhoz kapcsolódó és általánosan jellemző taktikák ismerete.

Pusztá fikció

Legjobb tudomásom szerint a Második Világháború, vagy egyes eseményei nem tartoznak sem szerző joggal vagy szabadalmi bejegyzéssel védett események közé, a helyszínek pedig nem márkanevek, ami mellesleg igen bizarr dolog is lenne. Szóval első pillantásra elég furcsának tűnhet, hogy ■ helyszíneknek és eseményeknek, jobb esetben is csak érintőleges rokonságot mutat a valósággal, pedig erről az időszakról roppant részletes információk állhatnak bárki rendelkezésére, még csak titkos archívumokat sem kell feltúrnia, mindössze egy nagyobb könyvesboltba kell bevásárolnia, és néhány napra bevennie magát egy tisztesebb könyvtárba. Mégis a helyszínek és események menétét, vagyis ■ játék történetét követve, még ■ legerősebb idegzetű történészek haja is csomókban kezd hullani.

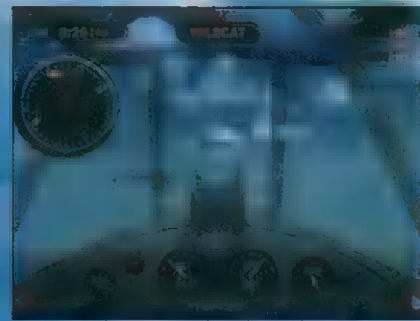
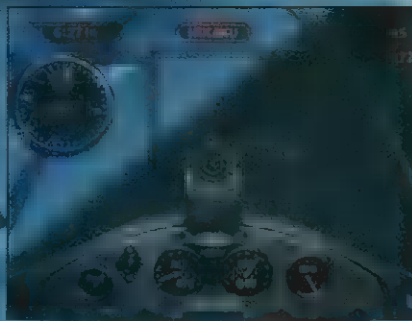
A fejlesztők egyszerűen újrairták a történelem és földrajz könyveket. Az angol és USA szövetségesek vállaltak harcolnak a csendes óceáni hadszíntéren, soha nem is létezett kontinenseken és szigeteken felállított bázisairól indulva, a szintén azonos aktivitással jelenlévő japán-német szövetség ellen. Hogy miben keresendő ennek oka? Leginkább ■ gyors konverzióban. Ugyanis az eredeti fejlesztés egy Japán csapat műve, akik ■ sajátos szemzögből dolgozták fel ■ csendes óceáni konfliktust, ami nem igazán tűnhetett emészthetőnek a történelmi tényekhez jobban ragaszkodó és eredetileg java részt az ellenoldalon állt amerikai és európai népeknek. Viszont nagyot akartak durantani, minél kisebb ráfordítással, így az európai hadszíntér nem került be, csak az ott harcoló géptípusokat exportálták. Pe-

ALAPVETŐ TAKTIKÁK

- Ezeknek ■ gépeknek jó része nem minden manővert képes pusztán a motor erejére támaszkodva végrehajtani. Lendületből viszont jóval nagyobb sebességet is el tudunk érni.
- Szintén a lendület előnyét használja ki, ha a közelítés során egy kicsit a célpont fölé emelkedünk, és ■ gyorsulást is kihasználjuk az első rácsapásnál.
- Kisebb gépekkel érdemes ■ zuhánóbombázással kísérletezni, hosszabb idő jut ■ célzásra és több bomba oldható ki, ráadásul ■ véde-



▲ Egy műhorizont néha nem ártana



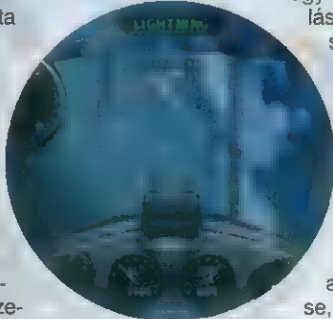
...megnyeri kvalitású programnál nyilvánvalóan lehetett volna, hogy előző megjelentek az alapvetően USA-Japan szembenállásra épülő csendes-óceáni eseményeket feldolgozó, majd később az Európa és Afrika égboltján játszódó történetet adó lemezt.

Bele lehet szeretni

Hazugság lenne azt állítani, hogy nem kell némi gyakorlás a gépek irányításának és a különféle célpontok támadásának elsajátításához, különösen igaz ez a bombázó feladatokra, hiszen ebben a korban még fikció szintjén sem léteztek a célt befogni és önmagukat odairányítani képes fegyverek. Erre azonban igen jó lehetőséget teremt a program.

Onnantól kezdve pedig, mikor a kisujjunkban van a dobott orsó és a zuhanó bombázás, a küldetések mellett még tetszőleges összeállítású és célú szabad küzdelmet is kérhetünk.

Ez utóbbinál a vegytiszta légiharc mellett választható két anyahajós összecsapás is, ahol a felszálló csapatoknak nem csak arra kell ügyelniük, hogy elsüllyesszék az ellenfél repülőgépet hordozóját, de saját tengeri kifutópályájukat is meg kell védeni a támadástól. A csapatok össze-



állítás a teljesen játékosokra van bízva, így a teljesen kiegyenlített, azonos gépekkel vívott küzdelemtől a szinte kivihetetlennek tűnő heroikus összecsapásig mindent beállíthat a tetszőleges számú, szabadon csapatokba szervezhető és a DC vezette gépekkel is bántan kiegészíthető játékos.

Maguk a küldetések is roppant vegyes képet mutatnak, vagyis sokféle feladattal találkozhatunk a történet végigjátszása során, az őrző-átjárástól a terület, vagy

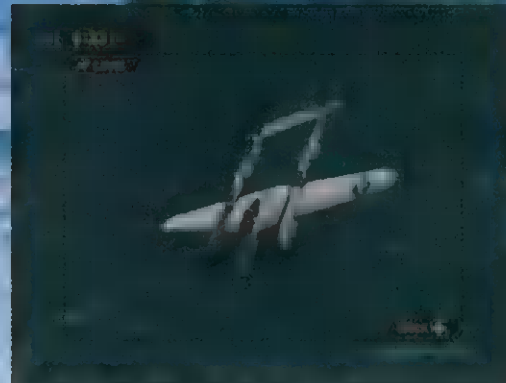
...megnyeri kvalitású programnál nyilvánvalóan lehetett volna, hogy előző megjelentek az alapvetően USA-Japan szembenállásra épülő csendes-óceáni eseményeket feldolgozó, majd később az Európa és Afrika égboltján játszódó történetet adó lemezt.

Ötletes megoldások, fájó hiányok

Egy szimulátorban roppant fontos, hogy az ég minél nagyobb szeletét lássa szabadon a pilóta, az igen szerény radarkapacitással rendelkező (egyes típusokban nem is volt, ennek ellenére a programban van) II. VH. repülőgépek esetében még hatványozottabban. Ugyanakkor a műszerek figyelemmel kísérése is elengedhetetlen. Erre kínál roppant frappáns megoldást az áttetsző pilótafülke bevetése, ami kapcsolgatás nélkül teszi lehetővé, hogy a műszerfal és a kabintető elválasztó oszlopai mögé lássunk.

A most melyik ujjamba harapjak bele? Örökös problémájával kerülhetek közeli kapcsolatba a programozók a fel- és leszállás kérdésénél. Hiszen a két repülés szempontjából lényeges és gyakran nem is egyszerű művelet a légi navigációtól és harctól teljesen eltérő kezelőszerveket követel. Huszáros megoldásként azt választották, hogy ezzel a játékosnak nem kell foglalkoznia, sőt a repülőteret-hordozót sem kell felkutatni, mind a fel-, mind a küldetés teljesítése utáni leszállás automatikus. Fájó hiányérzetet keltett bennem, a rádiózás teljes hiánya, pontosabban egyoldalú mivolta, mikor is én nem kérhetek segítséget, ha éppen három japán zéró liheg a sarkamban, viszont a kötelék többi tagja vígan küldözgeti gratulációit, ha vért izzadva sikerül lelőnöm azokat.

A célpont kiválasztásának és a térképészetnek a megoldása elég használható lett, bár ha történelmi hűség oldaláról vizsgáljuk a kérdést, akkor a kabintetőre vetítő, színes és távolsági adatokat is közlő HUD nagyon nem ide illő elem.



▲ Ideje lenne lassan felhúzni az orrát



▲ Bristol-lal ne próbáljunk műrepülni

ÖSSZEFOGLALÓ

Közel szimulátor szintű fizikai modellje és részletessége ellenére, jól játszható, számtalan játéklehetőséget kínáló program. Alternatív II. Világháborús univerzumában ritkábban szerepelt, annó létező gépek is repülhetők.

POZITÍVUM

- Gyönyörű repülő kidolgozás
- Érzékelhető és jellemző eltérések a típusok között
- Nem túlbonyolított, mégis összetett irányítás

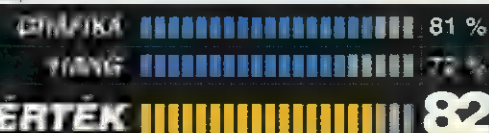
NEGATÍVUM

- Köze nincs a történelemhez, illetve csak halvány nyomokban
- Rádiózás kidolgozatlan
- Vízmegoldás éppen csak átlagos

ALAPVETŐ TAKTIKÁK

...megnyeri kvalitású programnál nyilvánvalóan lehetett volna, hogy előző megjelentek az alapvetően USA-Japan szembenállásra épülő csendes-óceáni eseményeket feldolgozó, majd később az Európa és Afrika égboltján játszódó történetet adó lemezt.

...megnyeri kvalitású programnál nyilvánvalóan lehetett volna, hogy előző megjelentek az alapvetően USA-Japan szembenállásra épülő csendes-óceáni eseményeket feldolgozó, majd később az Európa és Afrika égboltján játszódó történetet adó lemezt.



Pilotaképző

AEROWINGS 2



Dreamcast

Típus	Repülő-szimulátor
Kiadó	Crave entertainment www.cravegames.com
Fejlesztő	CRI
	2000. augusztus
	2000. december (PAL)

A mióta világ a világ, a „földhözragadt” emberiség mindig is irigyelte a madarak háromdimenziós mozgásszabadságát. Bár a repülőgépet már régóta feltalálták, a repülés manapság is igencsak költséges, úgyhogy a játéklejlesztők joggal apellálhatnak arra, hogy legtöbbünknek kénytelen-kelletlen a szimulációkkal kell beérnie. Az Aerowings első része igencsak meggyőzően adta vissza a repülés élményét: részletesen ki-munkált és szépen árnyékolt repülőkkal repkedhettünk, s az élethű fizikai modellezésnek hála megtapasztalhattuk, hogy nem is olyan egyszerű a könnyednek tűnő légi manőverek kivitelezése. Bizony nem könnyű a pilóták élete – még ha csak virtuális pilótákról is van szó.

Az Aerowings 2 – csakúgy mint az elődje – eléggé kemény játék, de ennek ellenére mindenkinek ajánlható „légi jártasságtól” függetlenül. Az irányítást hamar elsajátíthatják még az abszolút kezdők is. Nem csak azért, mert a játék igen

szábarágós módon minden trükköt megtanít (külön van rendszeresítő egy tanuló mód, ahol a gomboktól kezdve a HUD-ig mindent megtanítanak, ráadásul ezen kívül még az éles küldetések elején is van egy kis tanuló szakasz), hanem mert nagyon ésszerűen van ki-osztva minden egyes gomb. Azt a problémát például, hogy a játékos ne csak előre tudjon nézni (mintha valami nyakmerekítővel ülne a pilótafülkében), úgy oldották meg, hogy a látótérbe eső célpontokat a X lenyomásával folyamatosan figyelemmel tudjuk kísérni a pilóta fejével. Magához a célponthoz viszonyítva pedig természetesen jóval könnyebb navigálni, mintha csak a HUD-on kéne nyilakat követnünk.

A legtöbb repülő játékot – főleg konzolokon – ott szokták elszúnni, hogy semmi más nem kell csinálni, mint befogni az ellenfelet, utána eresztani egy rakétát, aztán a következő ellenfelet, és így tovább végtelen unalomig. Az Aerowings 2-ben – dicséretére legyen mondva – ez nem így megy. Mindig van valami konkrét feladat, amit ha nem teljesítünk hajszálpontosan, akkor a küldetésnek annyi.

A legegyszerűbb tanulófeladatoktól kezdve az összetettebb küldetésekig minden pontos terv alapján zajlik, és ez jó! Mindig tudjuk mit kell csinálni, hiszen a bevetések előtt mindent részletesen elmagyaráznak. Kezdünk ott, hogy

egy egyszerű 180 fokos megfordulást kell végrehajtanunk, majd hamarosan megtapasztaljuk, hogy még egy szimpla leszállás is mennyire összetett feladat – legalábbis egy olyan szimulációban, ami jobbra

valódi fizika törvényeihez igazodik. Egy hurkok kivitelezése sem csak annyiból áll, hogy maximumra lökjük fel a gázt, majd csútkára húzva a botkormányt megcsináljuk a „bukfencet”, hiszen így akkora nyomás fog nehezédni a virtuális pilótára, hogy azonnal kiáramlik a vér a fejéből, mire hirtelen frankón „besötétedik” a kép. (Habár ezt csak a belső nézetből tapasztalhatjuk meg.)

Akkor kezdjük csak el igazán becsülni a légi akrobaták tudását, amikor jómagunk próbálkozunk meg egy egyszerű orsó vagy dugóhúzó kivitelezésével. Elfordítani a gépet még nem nagy ördöngösség, de hogy mindeközben tartuk az irányt és a magasságot is, bizony kíván némi odafigyelést – és persze gyakorlást. Rádásul akkor a kötélekrepülést még nem is említettük. Odafigyelni a követési távolságra, hogy meg ne bontsuk az alakzatot: ez talán a legkeményebb.

Nagyon jól ki van találva, hogy nem csak a küldetések előtt van eligazítás, de utánuk is. Így megtudhatjuk, mi lett volna a feladat, és mi az, amit mi nem egészen csináltunk úgy, illetve még ha jól is csináltuk, akkor hogyan lehetett volna még jobban. A gép minden egyes mozdulatunkat pontozza, és eközben elmagyarázza, hogy adott ponton mi volt a hiba – persze csak ha volt.

Az Aerowings első részének az volt a legnagyobb hátlütője, hogy a légi gyakorlatokon kívül más nem is volt benne. Ezt nyilván minden játékos sérelmezte, úgyhogy a folytatásban – amint az alcím is utal rá – egyértelműen a légi csaták vannak fókuszban. (Annak ellenére, hogy az említett trükköket azért most is el kell sajátítanunk.) Az alkotók megtalálták az összetevők ideális egyvelegét: az első részben elsajátított tudásunkat a második részben éles helyzetekben tehetjük próbára. Az egyetlen zavaró momentum, hogy mindezek eléréséhez a „Fighter pilot missions” üzemmódban végig kell mennünk a számlárlán, azaz mindenképpen



▲ Honnan is jön az a rakéta?



■ Ennek már lőttek

PlayTime! teszt

Aerowings 2

Iron Aces

Airforce Delta

82%

a felszállás tanulásával és egyebekkel kell kezdenünk, még akkor is, ha már esetleg korábban játszottunk ■ játékkal vagy az előző részel. Végig kell menni a tanulóküldetéseken, lövöldöznünk kell robotrepülőkre, és csak az után jönnek ■ komolyabb légi csaták.

Az éles csaták átkozottul kemények tudnak lenni, lévén az ellenség ugyanúgy tudja a játék során megtanulható manővereket alkalmazni, mint mi. A gép irányító-ta pilóta igyekszik kitérni előlünk, sőt mögénk kerülni, merthogy rakétát ugyebár csak pontosan ■ ellenség mögé kerülve lehet megbízhatóan célba juttatni – és a fedélzeti géppuskával sem kevésbé körülmenyes a célzás. Akik nem rajonganak a műfajért, lehet, hogy már a gyakorlásnál elvéreznek, és földhöz csapják az irányítót... Már csak azért is, mert a küldetéseknel még időlimit is van. Roppant fontos a kellő sebesség felvétele, nehogy túl-russunk, avagy lemaradjunk ■ célponttól, és ez rengeteg gyakorlást igényel. Egy dologgal egyébként megkönnyíthetjük a dolgunkat: ■ belső nézetből nagyságrendileg jobb rálátásunk van a dolgokra, könnyebb a célzás. (A külső nézetet talán inkább a kötelékrepülésre kell meghagyni.) Belső nézetből mellel még a műszerfal is opcionálisan megjeleníthető, ami – csakúgy mint ■ gép törzse – frónon árnyékolt van, így az is hozzájárul az elfordulások érzékeléséhez. Habár az viszont elég neveltséges, hogy a felhőkön átrepülő olyan nagy ködbe kerülünk, hogy még a műszerfalat se látjuk...

Ha pedig már a nézeteknél tartunk, a játék egy újabb erősségét kell kidomborítani: természetesen van visszajátzás is, ahol még számos más nagyon klassz perspektíva választható, s az egész el is menthető.

A játék második üzemmódját, vagyis ■ Tactical Challenges opciót akkor kell választanunk, amennyiben halaszthatatlanul lövöldözni akarunk – jóllehet a gyakorló-küldetésekhez hasonlóan azért ott is

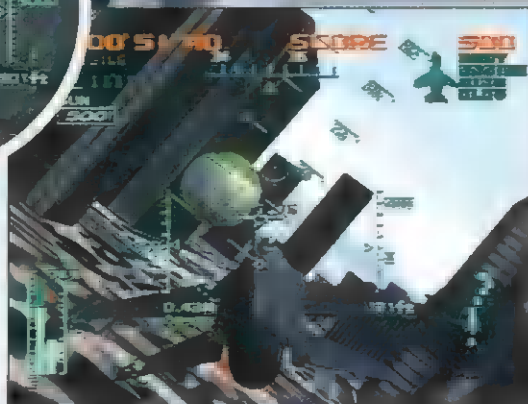
holmi léggömbök szétdurrogatásával kezdünk. Igaz, csak ha akarunk, mert ennél a módnál viszont szabadon választhatjuk rögtön a keményebb csatákat, mint ahogy repülőt is tetszés szerint választhatunk.

A Free Flight módnál még ennél is kötetlenebbül mazsolázgathatunk: a helyszínen és a gépen kívül mi határozhatjuk meg, hogy legyen-e egyáltalán ellenség (egy vagy kettő), ■ hogy az milyen formációban támadjon, illetve milyen szituációban kezdődjék ■ csata – netán szemtől-szembe, esetleg számunkra kedvező pozícióból már eleve mi legyünk az üldözők. Mindezt pedig teheti egyszerre két játékos is, hiszen a játék utolsó üzemmódja a VS mód, melynél osztott képernyővel lehet párbajokat vívni.

Az Aerowings 2 főként a repülés megszállottjait kápráztatja el, a hobbipilótáknak, akik játéktérmi stílusú, akciódús jeleket keresnek számítani, nem valószínű, hogy igényükre van a kissé összetett irányítás, és az élethű körülmények. Szimulátor-rajongóknak viszont ■ játék abszolúte kötelező darab. A gépek nagyon izlésesen vannak kidolgozva, például még belülről is fénylik ■ fülke ablaka, ■ végeláthatatlan horizontot pedig lelassulás-mentesen forgatja ■ program. Még a tájak is egész fofásak, noha alacsonyra eszkezdve nem annyira látványosak a textúrák. Rövidre fogva: az Aerowings 2 jobb és izgalmasabb, mint az elődje, rendkívül figyelemreméltó folytatás.

V.Z.

vzoli@vogel.hu



▲ Aki eltéved, könnyen egy felhőkarcoló oldalában köthet ki

USEFUL LINKS

Az Aerowings első részéből mindenki a légi csatákat hiányolta: hát most megkaptuk. Párbaosztahatunk ■ felhők között, ■ ahogy azt már ■ előlédn megszokhattuk: igencsak élethű körülményekkel kell szembe néznünk. ■ gép irányítása nem gyerekjáték, tehát akik csak egy könnyed lövöldözésre vágnak, jobb, ha elkerülik a programot.

POZITÍVUM

- Szépen kidolgozott repülőgépek
- A túlzott nehézséget elkerülendő részletes eligazítások
- Sok megnyitható küldetés

NEGATÍVUM

- A sebességet nem mindig érzékelni
- Az ellenfelek talán túlságosan ■ tudnak



▲ Mintha egy kicsit elnéztem volna ■ anyahajó helyzetét...



**Bár elég nagy ■ köd, azért megtaláltam ■
komát**

GRAFIKA  **90 %**

90 %

HANG

ÉRTÉK **87%**

87%



82

playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

PC GURU

CHIPTÁR

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

PC GURU

playtime!

Hogyan lehetetlen volna, ha a focibajnokságon vinnék részt, pillanatok alatt eljutunk a pályára egyik végéből a másikat pörgőssé teszi a játékot, azor realitást szerintem nem szabadna feláldozni a játékmenet oltárán. Itt azonban az igazi focipályák méreteinek megfelelő arénákban küzdhetünk.

Hogyan lehetetlen volna, ha a focibajnokságon vinnék részt, pillanatok alatt eljutunk a pályára egyik végéből a másikat pörgőssé teszi a játékot, azor realitást szerintem nem szabadna feláldozni a játékmenet oltárán. Itt azonban az igazi focipályák méreteinek megfelelő arénákban küzdhetünk.

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:

☐ példányban egész évre 11592 forint

☐ példányban fél évre 5796 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:

☐ példányban egész évre 11424 forint

☐ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

☐ példányban egész évre 15456 forint

☐ példányban fél évre 7728 forint

Név:

Cég neve:

Cím:

Fizet: ☐ ☐ ☐ ☐

☐ csekken (a kiadó biztosítja)

☐ átutalással

Kelt:

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/05

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

<input type="checkbox"/> példányban	CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel	1120 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel	980 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma	1555 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma	1555 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma	998 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma	1331 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma	1331 forintért
<input type="checkbox"/> példányban	Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma	1331 forintért

Név:

Cég neve:

Cím:

Fizetés módja: ☐ csekken (a kiadó biztosítja) ☐ átutalással

Kelt:

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/05

A **PLAYTIME!** Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól! Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem a **PLAYTIME!** Magazin 2000/1 számát:

☐ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a **PLAYTIME!** Magazin 2001/1 számát:

☐ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a **PLAYTIME!** Magazin 2001/2 számát:

☐ példányban egy példány 1288 forint

Megrendelem a **PLAYTIME!** Magazin 2001/3 számát:

☐ példányban egy példány 1288 forint

Megrendelem a **PLAYTIME!** Magazin 2001/4 számát:

☐ példányban egy példány 1288 forint

Név:

Cég neve:

Cím: ☐ ☐ ☐

Fizetés módja: ☐ csekken (a kiadó biztosítja)

☐ átutalással

Kelt:

2001/05

CHIP

PC GURU

PC GURU

CHIPTÁR

playtime!

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Belföldre
bérmentesítés nélkül
felvehető, az
esedékes díjakat a
címezett fizető



Belföldre
bérmentesítés nélkül
felvehető, az
esedékes díjakat a
címezett fizető

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



Belföldre
bérmentesítés nélkül
felvehető, az
esedékes díjakat a
címezett fizető

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!

Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőlapot
töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel,
és küldd vissza postán vagy faxon
(350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és ■ PC GURU
minden száma két CD-ROM-mal
jelenik meg.

PC GURU

playtime!

... egy ■ saját kupa...
... oszt' csókolom. Lehet, hogy
... juk nagyigényű, de azért
... hetett volna tenni némi extrát
... UEFA Dreams). Ezenkívül ■
... jai vonulat a nullához közelít,
... lás eldöntésével vége is az
... unkának. A grafikai megol-
... jelenlegi PSX-es focik mesz-
... lűlműlják, de mire idáig elju-
... már ezt észre sem vesszük.
... ában, hangulatban, stratégiá-
... és főleg fantáziában
... telműen az UEFA Dreams fel-
... a mérleg.

Lysergiz

Vérszegény foci



Típus	Futball
Kiadó	Interactive
F	Coyote
Megjelenés	

ÖSSZEVETÉS

HP



▲ **Nekem nincs takarópárnaivalóm**



🔊 "Ne nyalogasd a fülem!"

ÖSSZEFOGLALÓ

POZITÍVUM

- ## NEGATÍVUM

- Végtelenségig lehetne sorolni a hibákat, a legnagyobb baj, hogy ilyen játék létezik





Vízi rollerverseny – nem csak gyerekeknek

SURF ROCKET RACER

Anno, sok-sok évvel ezelőtt, amikor már ■ műholdas adások ■ köznép számára is elérhetőek lettek, ■ sok egyéb műsor mellett nagyon sok sport-újdonság is eljutott kis hazánkba (persze, újdonságnak csak itt számított...), amellet, hogy a már ismert sportágak is sokkal nagyobb színvonalon voltak láthatók. Azóta sokat változott ■ világ, a Nyugat is sokat veszített ■ misztikusságából, s a jetski is betört Magyarországra. Sok hazai nyaralóhelyen már mindennaposnak számít, ■ egyre többen hódolnak ■ sportnak. Mindez persze elég sokba kerül, valamint csak bizonyos időjárási körülmények között úzhető – bár lehet télen is, de azt motoros szánnak hívják – mit tehet ilyenkor a szegény, jetskifan? Átmegy a DC-vel rendelkező haverhoz, és elveszi ■ Surf Rocket Racert. Hogy ez pótolhatja-e az igazit, az mindjárt kiderül...

Sok szempontból biztosan nem. De ha nem vagyunk maximalisták, és elfogadjuk egy játékgép kereteit, akkor igen kellemes élményben lehet részünk. Az CRI csapata egy látványos, könnyen

kezelhető, hangulatos szimulátort hozott össze, mely változatos és megfelel a nagyközönség elvárásainak.

Első lépésként itt van ■ fizikai modellezés. Ugyan még jetskin nem ültem (álltam), de a különféle tévéadásokból azért van valami

elképzelésem, hogyan is kellene egy ilyennek viselkednie. A játékban minden az elvárásaim szerint alakult, a kezelés nem sokban tért el az általam hitelesnek véltől. A hullámok hatása igen érezhető, kis gyakorlás nem árt, ha maradéktalanul szeretnénk megnyerni a versenyeket.

Versenyzési lehetőségek tekintetében is elég vonzó kínálat áll ■ rendelkezésünkre. Első kihívásként mindjárt ott van a Championship, amelyben ■ száguldáson van a hangsúly. Itt három szakaszban kell bizonyítanunk felsőbbrendűségünket. A szakaszok egyre nehezednek, ez megmutatkozik ■ ellenfelek és pályák nehézségében, illetve ■ minimum – összesített – helyezés tekintetében is. Annak ellenére, hogy ■ ■ legegyszerűbb játékmód, ■ is vonultat fel meglepetéseket. Ugyanis: a pályák teljesítésére megszabott idő áll rendelkezésünkre. Ez még nem is lenne baj, de ez az idő jóval kevesebb, mint ■ lehetséges köridő. Utunk során áthaladunk néhány Checkpointon, amely további időbónuszt ad, de ez még mindig nem elég. Hogyan lehet akkor teljesíteni a szintet, kérdezi ■ egyszeri játékos. Elsőre én sem jöttem rá, de gyorsan kiderült: a dologban kulcsszerepet játszanak az ugratások. Ezeket ugyanis senki nem használná, hiszen ekkor értékes másodperceket veszítünk ■ repülés miatt. Mégis rá vagyunk kényszerítve, hiszen minden ilyen ugrás 5 másodpercet ad ■ könyörtelenül fogyó limithez.

A Tricks & Techniques-ben elsősorban ■ ügyesség játszik szerepet. Itt különféle, egyre komolyabb kihívást jelentő feladatok kell megoldani. Távolugrás, léggömbgyűjtés, víz alatti közlekedés szerepel a repertóriában, összesen kilenc feladatban.

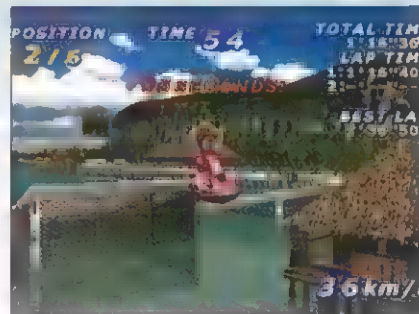


Dreamcast

Típus	Extrém sport
	Crave Entertainment
	www.cravegames.com
	CRI
Megjelenés	2001. március 1. PTELE

BARÁTOK KÖZT

Surf Rocket Racer	
Hydro Thunder	
Championship Pro Surfer	01/5 69%



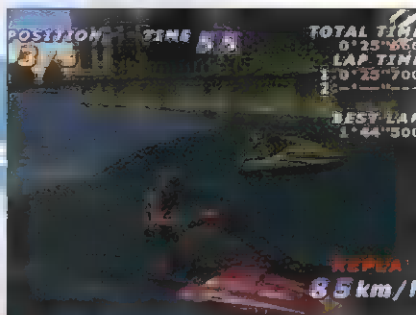
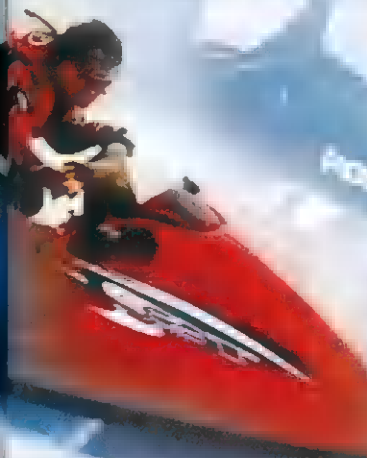
▲ Akkor is megtudom, mit csinál a szomszéd!

A Hazards & Obstacles egy érdekes versenymódot takar. Az adott pályán egy kört megtéve kell bizonyos pontszámot elérni, méghozzá a piros és kék ballonok elgázolásával. Hogy mindez ne legyen olyan egyszerű, még az idő is sürgeti szegény játékost. A gömbök összértéke ugyan több mint a szükséges limit, de az adott idő alatt lehetetlenség az összeset begyűjteni – ekkor kell logikázni is egy kicsit. Egy piros 500, míg egy kék csak 100 pontot ér – azaz, nem mindig érdemes időt veszteni egy kisebb értékű labdacsk miatt. Találkozhatunk még fehér színűekkel is, ezek csak egy rövid ideig aktívak, de megduplázzák az ezalatt összeszedett bójákért kapott pontokat.

A Time Attackban zavartalanul gyakorol-



▲ Sok ■ akadály, így megtanultam repülni



▲ Az új Bond-film forgatásán is szerepeltem...

hatjuk be a pályákat, valamint dönthetjük meg a hozzájuk tartozó rekordokat. Az elért rekordok és az elmentett visszajátszások a Library pont alatt tekinthetők meg. kategóriák és helyszínek szerint lebontva. A visszajátszások jól mutatják be a verseny izgalmát, sebességét, bár néha – az izgalmasabb vagy látványosabb pillanatokban – furcsa, előnytelen szögből közvetít a kamera.

Ami egy kissé hervasztólag hatott a lelkesedésekre, az a karakterek és a gépek választéka volt. Ugyanis összesen öt versenyző közül választhatunk, akik ugyan más-más képességekkel rendelkeznek, de ennyi egész. Nem lehet választani a jetskiket sem, ez mindenkinél adott. Az öt figura – és így öt jetski – közül kettő az átlagot képviseli, a másik három pedig valamiben erősebb, másban pedig gyengébb, mint a többiek (gyorsabb, de nehezen kezelhető, jól gyorsul, de kicsi a végső sebesség stb.). Az, hogy mindenkiel végigvihetőek a feladatok, csak kissé vigasztal – jobb szerettem volna egy kicsit bütykölni, variálni a lehetőségek között.

Ugyanez a véleményem a karakterek kidolgozásával is. Kicsit elnagyoltak tűnnek, mind a grafikai kivitelezésük, mind a mozdulataik. Szinte nem is igazán reagálnak a különféle eseményekre (ütkezés, trükkök kivitelezése), az egész egy kissé bábyszerű érzetet kelt a játékosban. Na, mindegy ez legyen a legnagyobb hibája egy programnak.

A stílus hagyományainak megfelelően természetesen van kétjátékos üzemmód is. Sajnos, ez azonban elég vérszegényre sikerült, hiszen semmi extrát nem tartalmaz.

A látványra nem lehet panaszunk. Igen részletgazdag környezetben folynak a versenyek, a háttér is „él”. Halak kísérik utunkat, a hidakon és felüljárókon járművek közlekednek –



▲ Kollektív iszapbirkózás

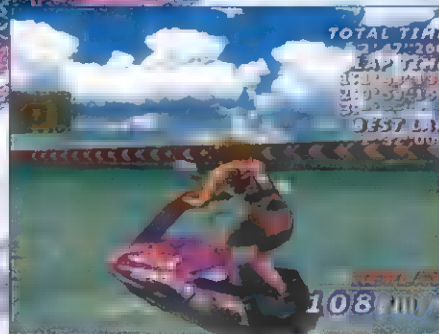
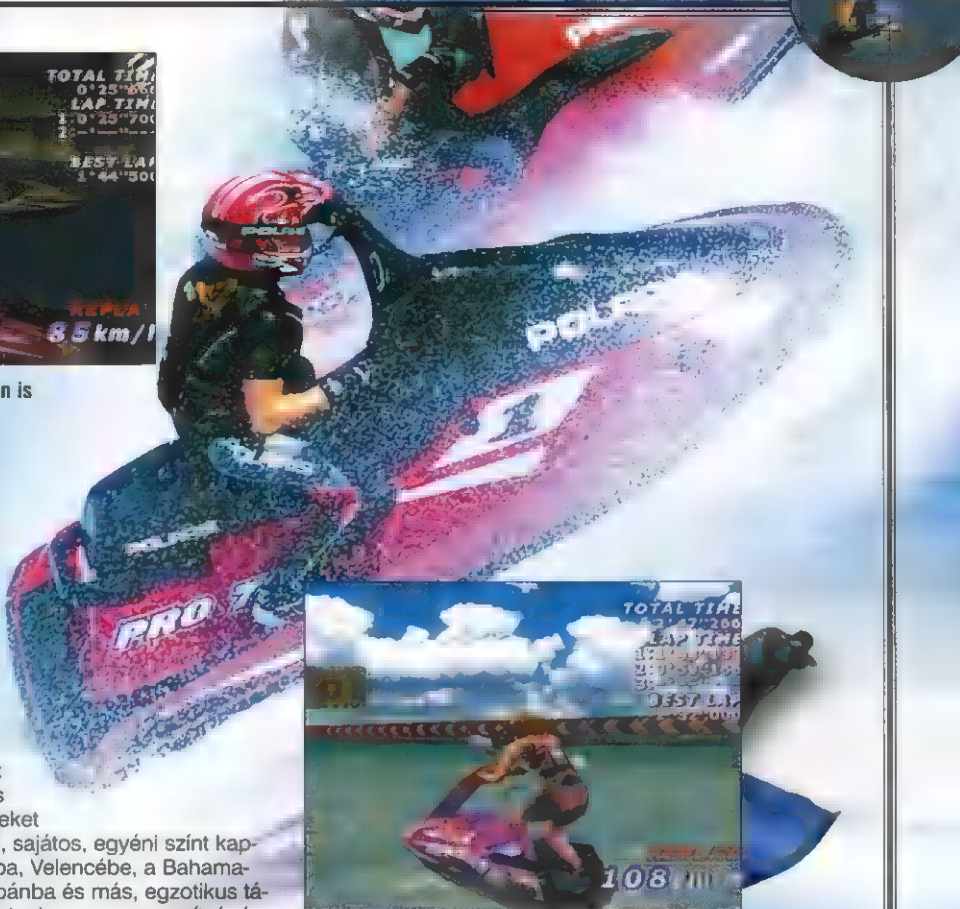
mind olyan apró momentum ami igen sokat dob a hangulaton és még színesebbé teszi a programot. A különféle helyszínek is teljesen más jellegzetességeket vonultatnak fel, sajátos, egyéni színt kapnak. New Yorkba, Velencébe, a Bahama-szigetekre, Japánba és más, egzotikus tájakra utazhatunk el a program segítségével. Egy kis szépséghibája a dolognak az, hogy nem teljesen valóságos a helyszínek – de ez talán még megbocsátható. Minden pályának létezik hosszabb és rövidebb verziója is, attól függően, melyik bajnokságban játszunk. A készítők odafigyelését jellemzi, hogy sok apró részlet és a korrekt kidolgozás ellenére a program egyáltalán nem lassul be, vagy szaggat, még a zsúfoltabb részeknél sem.

A háttérzene – szinte már hagyomány az extrém sportoknál – itt is rockzenei alapokon nyugszik, mely igen jól illik ehhez a vízi száguldozáshoz. A hanghatások kissé szegényesek, elég kevés van belőlük – bár ez valahol érthető. A motor zúgásán kívül a sirályok, a vízcsobogás és a nézők képviselik a hangadókat. Mint a cikkből is kiderült, nekem nagyon tetszik ez a program. Alkalmam ugyan még nem volt a való világban kipróbálni ezt a vízi sportot, de a tévéadásokra alapozott élményeim szerint nagyon jól sikerült visszaadni az érzést. Bár a gép néha szemérmetlenül csal, nem nehéz a játék, így elég széles réteg kedvencévé válhat.

B-Chrome
b-chrome@freemail.hu



▲ Modern Velence – gondolák helyett jetski



▲ Hal jobbról mög...



▲ Mi nők tartunk össze!

ÖSSZEFOGLALÓ

Nem a rossz játék a Surf Rocket Racer, azt meg kell hagyni. Kellemes elfoglaltság lehet mindenki számára, aki szereti a versenyeket, de már unja a kliséket. A kissé rendhagyó téma-választás és a megfelelő kidolgozás eredményeképpen egy hangulatos, kihívásokban bővelkedő programot kap kézhez a játékos.

POZITÍVUM

- Látványos, gyors játékmenet
- Gyorsasági és ügyességi kihívások
- Valóságos fizikai modell

NEGATÍVUM

- Kevés a hangeffektus
- Néhol sivár a grafika
- Az ellenfelek néha csalnak

GRAFIKA 81 %

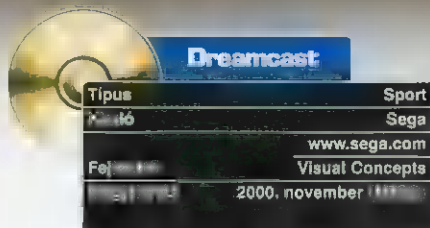
HANG 75 %

ÉRTÉK 77 %



NBA 2K1

Zsákolj, ha tudsz!



Lassan benne járunk már a tavaszban, és köztudott, hogy a szép idő közeledtével még a legelvetemültebb szobalakókban is nő az igénye a hosszú téli pihenésben elmeredett tagjaik átmozgatására. Hiába no, a természet rendje. A vérbeli sportemberek pedig, akárcsak jómagam, fokozottan érzékenyek e jelenségre, így nem véletlen, ha sportjáték kerül illyentájt a konzolomba. Bár kis hazánkban elsősorban a foci a divat, üdítő változatosságnak hat egy szépen megalkotott kosárlabda.

A Visual Concepts programozói a NBA 2K1 személyében a pincétől a padlásig valódi kosárlabdát jelenítették meg, többek között sikerrel. A grafikára még a legbántóbb tollú kritikusként sem lehet egyetlen rossz szava sem: a játékosok ugyanis meghökkentően élhűek, (még a tetoválásaik, sőt a labda felülete is a valóságnak megfelelő), láthatóan mindent kihoztak a Dreamcast képességeiből. A játék azonban csak átlagosnak lenne nevezhető, ha fejlesztői beérték volna ennyivel.

Szerencsére nem tették, ami minden látószervvel bíró emberi lény számára már a menü kezelésekor világossá válik. A választható megmérettetések formái, és a csapatok száma könnyen a közönségesen csak bőség zavarának nevezett jelenséget idézi elő.

Összesen 34 csapat áll rendelkezésünkre ugyanis, amely az NBA gárdájának valamennyi kombinációját kimeríti, beleértve a keleti illetve nyugati válogatottat, valamint ezek speciális változatait. A játékosok, ahogy az már manapság elvárható, tökéletes alteregói az NBA-be valószínűleg is leigazolt névrokonaiknak, tulajdonságaikat legalábbis aprólékos precizitással számszerűsítették a fejlesztők.

Ezután már nem meglepő, hogy kiválasztott csillagainkat a nagybetűs életben előforduló módon is villogtathatjuk, legyen az bajnokság, vagy csupán egyszerű barátságos meccs. Természetesen a utcai harcosok sem maradhattak ki a számitásból, négy helyszín áll a streetball kedvelői rendelkezésére.

Mégsem a variációk nagy száma, hanem az erősen kidomborodó stratégiai vonulat miatt vált igazán életszagúvá a játék. A valóságnak megfelelően ez is kellően összetett, az edzőteremtől kezdve a menedzseri irodáig minden szint meghatározó szerepet kap.

A győzelem titka a gamepad kellő ügyességű kezelésén túl a összehangolt csapatmunkában rejlik, amely viszonylag sok tényezőn alapul. A legevidensebb játékosaink képességeiknek megfelelő pozícióba helyezése, gondosan ügyelve arra, hogy milyen taktika szerint kívánunk támadni, illetve védekezni. Az agymunka nem zárul le a kívánt taktikák kiválasztásával, hiszen, különö-

sen bajnokságok esetén, gondolnunk kell a esetleges lesérülésekre, így fenn kell tartanunk egy ütőképes csereállományt. Menedzseri készségeink kibontakoztatására szemmel láthatóan nagy hangsúlyt helyeztek a készítők, szupersztárjainkat csereberélhetjük, egyre jobban fejlesztve klubunk hatékonyságát.

A játék már-már tökéletesnek lenne mondható, ha a CPU is figyelembe venné eme stratégiai momentumokat, azonban erre nem igazán hajlandó a drága. Gyakorlatilag teljesen mindegy, melyik egyesületet hívjuk ki, mind-egyikkel egyforma hatékonysággal döngöl a földbe. Így meglehetősen formálissá válnak a klubok, no meg a játékosok egyéni sajátosságai. Remélhetőleg majd a következő részben kiköszörölésre kerül ez a kis csorba is.

Lysergize
Lysergize@excite.com

ÖSSZEFOGLALÓ

Az NBA 2K1 igényesen kidolgozott, valószerű grafikájú kosárlabdajátékok mintapéldánya. Bár egyes csapatok egyéni stílusának megjelenítésén van még mit csiszolni, összességében élvezetes, valósághű mérközésekre számíthatunk. Ráadásul a kosárlabda szerelmesein kívül a titkon sportmenedzseri babérokra törőknek is teret ad képességeik köszörsülésére, szóval semmiképpen nem érdemes csak úgy elmenni mellette.

POZITÍVUM

- Valósághű grafika
- Aprólékosan kidolgozott menedzsment

NEGATÍVUM

- Nem igazán sikerült érzékeltetni a csapatok sajátosságait

GRAFIKA 90 %
HANG 80 %
ÉRTÉK 85 %



▲ A Dream Team tagjai UFO-észlelés közben



■ Ez most diszkó vagy kosárpálya?



■ Szevasz, bratjók!



Bedéni ■ kanyarban, vagy a kanyarnak?



Típus	Verseny
Kiadó	Acclaim
Fejlesztő	ATD
Év	2001. március

Pedig a terv maga nem rossz, egy olyan játékot akartak adni a kezünkbe, amivel az egyszerű versenyzők mellett, el is lehet „szöszmötölni” csinosítgatni a járgányt, valamint jó gyűjtő módjára egész motorarzenált tartani a garázsban. Sőt nem is csak arzenált, hanem múzeumot, hiszen a DucatiLife módot választva ■ kereskedőknél vagy épp ■ versenypályákon olyan 40-50-es évek beli járművek is beszerezhetőek, melyeké a valóságban akár talán még kisebb helyi háborúkat is kirobbantanának a gyűjtők. Wo de megvan itt minden más is, ami a hosszas játsszkodás kelléke lehet. Különböző szintű versenyzői jogosítványok, melyeket be kell szerezni. Kategóriák szerint szerveződő, vagy épp független bajnokságok, melyek nyílt nevezéses, vagy épp meghívásos rendszerben üzemelnek, de mindenképpen pénzdíjasak. A „szöszmötélés” pedig ■ típusonként eltérő, gyakran eltérő hatásfokú tuning cuccok beszereltetését, valamint a motorsruhában és bukósak-

A belső nézetnél nagyobb csalódást már csak az irányítás okozhat. Nem igazán sikerült hozzáigazítani a Dreamcast analóg irányítójához a motor vezetésének élményét, és ennek köszönhetően még iszonyatos koncentráció mellett is hamar a faltól-falig üzemmódban találhatja magát a játékos, az állandóan túlkormányzott motor mellett meg úgy húznak el a vetélytársak az ideális íveken, mint a zsírozott villám. A túlkormányzás-hoz külső nézetben még az is hozzájárul, hogy ■ pilóta ugyan roppant kecses mozdulatokkal helyezi át a testülvét az

M G

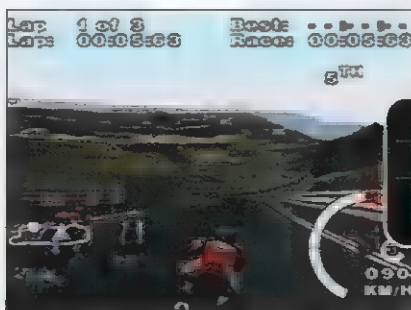
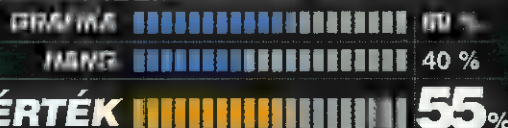


Dölünk a motorral együtt, mint egy darab fa

Kissé érdekes, hogy a motorok zökkenőmentesen váltanak ■ az aszfaltcsíkon száguldásról ■ pályát szegélyező betonfalon való robogásra. Az egyéb szempontokból is csak érdekesnek, de jónak koránt sem nevezhető program csak ■ legvérmesebb rajongók szemében érhet valamilyen.

- A teljes motorskálája az 50' évektől
- Többosztályú tuning
- Elverhető egyedi motorok

- Kameraállások, környezeti
- Irányítási problémák
- Motorhangok



■ "Csodálatos, részletgazdag" háttér

Perfect Bond

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



Nintendo 64

Típus	Akció
Kiadó	EA
Fejlesztő	www.eurodltd.co.uk
Megjelenés	2000. október (N64) 2000. december (PAL)



■ Egész jó ■ terrorista „barátaink” fegyvere

Bond visszatért. Elég sokáig kellett várni, hogy ■ szenzációs GoldenEye után ismét egy N64 játékban lássuk, de szerencsére megérte. A Holnap Markában ugyan kimaradt ■ átiratok közül, de ■ „Világ nem elég-gel” most ■ szuperügynök ismét hozza a formáját. Pedig minthogy volt szerencsém ■ World is not Enough PlayStation változatával játszani, eleinte semmi extrára nem számítottam. A TWINE egy egész kis helyre játék volt PlayStation-ön, de csak mint egy közepszerű GoldenEye-utánzat maradt meg az emlékeimben. Annál nagyobb volt tehát a meglepetésem, amikor N64-en nem csak egy utánzatot, hanem egy trónkövetelőt köszönhettem ■ személyében.

Míg ■ PlayStation verzióban ragaszkodva az eredeti történet mozzanataihoz tulajdonképpen egy átlagos akció-részekkel tarkított full motion videót nézhettünk végig, addig N64-en az élvezetes játékmenet volt a fő szempont, ■ ennek érdekében nem teljesen ugyanúgy és ugyanazok történnek, mint anno ■ filmben. A sztori ■ már ismert módon kezdődik, tehát Bonddal egy gyanús bankárnál teszünk látogatást, akitől egy táska pénzt kell elhoznunk, de amikor komolyra fordul ■ helyzet, mindjárt más-képp alakulnak ■ dolgok. Nem kell például kiugranunk az ablakon, ellenben meg kell semmisítenünk a bank biztonsági kameráinak rólunk készült felvételeit, és így tovább...

Amiben az N64 változat rendkívül jól idomul ■ filmhez, az a terep kidolgozása. Annak idején a GoldenEye is azzal ejtett ámulatba, hogy a film megtekintése után szinte otthonosan mozoghattunk ■ helyszíneken, s most ezt sikerült megismételni a TWINE esetében is.

Látványilag a játék a Perfect Darkkal egy színvonalat képvisel, az-■ nagyon ütős. Amennyiben kihasználjuk a bővítők, és felrakjuk a grafikát hi-colorra, az összkép majdhogynem Dreamcast színvonalú. (A játék amúgy elindul bővítő nélkül is.) A hatásos fény/árnyékeffektusokkal ékesített helyszíneken természetesen

mindenhol ott maradnak a golyónyomok, ■ egy csomó cucc megrongálható. Ha például belelövünk egy poroltóba, elkezd belőle szivárogni ■ gáz. Az üvegeken eleinte még csak átmennek a golyók, de ahogy szaporodik rajtuk a lyukak száma, végül megadják magukat, és kirobbannak a keretükből. Néhol pedig a csaták hevében teljes lépcsők és szintek leszakadnak, úgyhogy azt egyáltalán nem mondhatni, hogy unalmas lenne a terep.

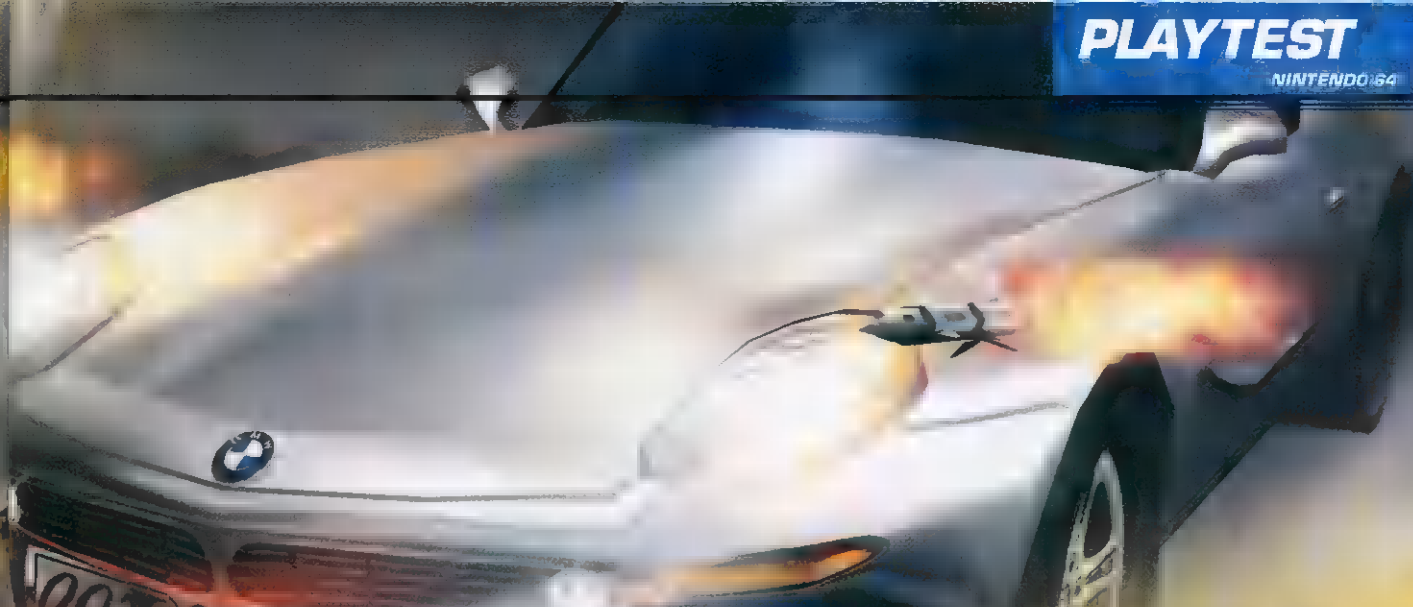
A játék 14 pályája ráadásul nem csak grafikai eszelősen jól kivitelezett, de a mozgalmasságuk sem semmi. Alig melegedvén bele a játékba, a második szinten – ahol terroristák támadják meg az M16 épületét – amatőr módon kerestem ■ fegyveremet, közben pedig már ott rohant felém egy fekete símaszkos fickó. Ekkor egyszer csak lövés dördült, és ■ pali holtan rogyott össze. Egy kötelességtudó biztonsági őrnek kellett megköszönnöm ■ gyors reakciót: végre ez egy olyan játék, ahol nem csak Bond az egyetlen értelmes embere az ügynökségnek. Minden szereplő intelligensen viselkedik, beleértve még a civileket is, akik csak akkor kiáltoznak felénk, hogy ne lőjünk, amikor épp rájuk fogjuk ■ fegyvert.

A fegyverek és azok hatása – csakúgy mint ■ GoldenEye-ban – igen meggyőzőek. A hullák teljesen másként esnek



▲ ■ Magnum ereje még a golyóálló mellényeken is áthatol





vzoli@vogel.hu

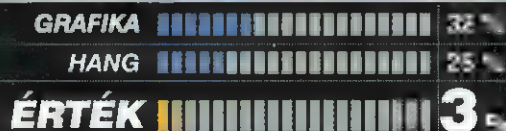


▲ **Hiába buikálsz: a távcsővem mindent lát!**

88

Sanvein (PS)

fájjuk magunkat, ahol néhány cse-
lengő tördelmét kell leküzdenie
miret rövidabb idő alatt. Az idő hi-
bat, ugyanígy csak X másodperc-
től van a mikros, ami folyamatosan
fogy és ha elfáradnak nem mér-
nek, hanem bukunk 30mp-el. Ez kö-
rülbelül ugyanazt jelenti, mint plusz
időt csak a fűtőlnek. Ugye a széri-
főnökök leggyorsabbát kapjuk.
Amíg az „akkor” mindig ugyanab-
ba a másik kapanyányi arányba
jártak, ami még gyors, mert a játék
még így is képes belassulni – igaz
azt lehet, hogy direkt tesz... Az el-
lenfelek romlás, de legutóbb nem
villamososak, a fegyverek jó része
hitvány, az
egészen olyan
unalmas, hogy
csak a hangos-
ra állított tévé
miret nem stúdi-
um st...



arra hívom, hogy az aratig kerek egyenkéntével (L3-R3) kell felállni a deszkán?! És ez még csak az indulás volt! Arról, hogy trükköket tanuljunk, mondás sem maradt, egy menet sem tartott fél percnyi tovább. Itt ugyanis nem az volt, hogy két perc alatt volt trükköznöd, hanem addig van erre lehetőségünk, amíg a hullám nem csap át felettünk – ha ez megtörténik, akkor game over. Zanzásítva a többi negatívum közepes zene, ócska animációk, dicsően 20-féle trükk (i.e. béna grafikák. A készítőök olyan dolgokkal is kedveskedtek, mint a Quake-nézék, amiből garantáltan nem lehet irányítani a játékot, vagy a rengetegféle deszkamintázat, ami semmilyen más befolyással a teljesítményünkre.

Külön említést érdemel a bentő ké-
szítője, Ilyen
közösségi
lévélcsere ká-
pet még nem
látam. Jelek-
tőként! Messzi-
ről szóló.

GRAFIKA		35 %
HANG		70 %
ÉRTÉK		24



is videoeszközök

nap témája:

Az adattárolás jövője

Van-e alternatívája a merevlemeznek?



A CHIP Magazinnak ehhez a számahoz két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!

Windows alá -
csak hogy ez az
változat már i
scriptmotor



playstation 2 · dreamcast · nintendo





PLAYTIPP



Tartalom

Orphen	94
Liberogrande International	104
Phantasy Star Online	105



ORPHEN

SEPHY TÖRTÉNETE

Ship



A játék kicsit dőcögősen indul, ugyanis legalább húsz percig csak nézhetjük bambán a képernyőt, és ezen keresztül karaktereinket. A sok hűsnek ezúttal is híg a leve: mindössze annyi történik, hogy hőseink (Orphen, a morcos varázsló, Magnus, ■ tanítványa, és Cleo, aki hozzájuk csapódott) felszállnak egy hajóra, ami persze nem utazhat nyugodtan, nem elég, hogy vihar van, még szörnyek is megjelennek. Amikor végre megkapjuk az irányítást, menjünk át ■ szemben levő szobába. Még mielőtt bejuthatnánk, egy közeli kabinból kiront egy ősz hajú barbár (a kikötőben már láthattuk) némi ellenségtől körülvéve, de mire reagálhatnánk, ráomlik a fedélzet, elzárva előlünk az utat. Vegyük utunkat a szemközti szoba felé, ahol markoljuk fel az első zsákmányt (és hallgassuk meg, ahogy Cleo elkezd sipóznai az elázott ruhái miatt), aztán egyéb lehetőségek híján menjünk az északi kabin felé. Itt kis Kánaánként három kincsesláda is vár a pénzéhes kalandorokra, ám a középsőben nem kincs lapul, hanem ■ továbbjutást biztosítja (mikor Orphen kinyitja, megremeg a hajó, és eltűnnek az útból a ládák).

Használjuk ki a lehetőséget, és nézzünk be a baloldali kabinba (itt ■ rózsaszín ruhás hölgyet láthatjuk magassarkú cipőben kötelet mászni), majd a jobboldaliba. Itt először ■ két jómadarat, Volcant és Dorchint láthatjuk, amint éppen ■ porcelánokat lopják, de hamarosan vége szakad jókedvüknek, megérkezik ugyanis első ellenfelünk, az Ingorudo névre hallgató rákszerű lény. Nem lesz vele sok gondunk, egyszerűen lőjük rá folyamatosan tűzgolyókat (feltöltés nélkül), hamar kinyúvad. Amikor hanyatt dobja



magát, akkor sem lehet nyugtunk, mert ■ hasa felszakad, és kismillió lárvát kezd felénk rohanni. Igen egyszerű kicsinálni őket: az elemental varázslatunkat kell maximumra feltölteni, és a megjelenő szellem mindet eltakarítja (a csata után megkapjuk ■ Shield of Immunity varázslatot).

Ha ezzel megvagyunk, kezdjük meg utunkat a fedélzet felé, mert süllyed a hajó. Caplассunk fel ■ lépcsők hosszú során, nézzünk be a kétszárnyú ajtó mögé ■ kincsek miatt, majd hallgassuk meg, ahogy Magnus és Cleo összevesznek, hogy melyik ajtón menjünk tovább. Mindegy, hogy mit választunk, ugyanoda lyukadunk ki: a friss levegőre. Itt először is verjük le a támadó legyeket, majd mentsünk, végül döntsük el, hogy a három történet közül melyiket akarjuk először végigjátszani. Először válasszuk Sephy-t (ő van a legközelebb, Magnussal beszélget), és amint beengedtük a csapatba, a hajót megrohamozza egy tengeri kígyó, Gariga. Nem lehet vele nagy gond, amikor jön felénk, lőjük rá tüzet, aztán védekezzünk. Pár menet után elhullik, a hajó kettétörik, mi meg a vízbe esünk.

Abandoned Pathways



Nem kell félni, hőseink életben maradtak, nemsokára „partra” kecmereg-

nek, mégpedig a tengerben levő elhagyatott(nak tűnő) sziget mellett, a tengerben levő „utcákra”. Kiderül, hogy Vulcan rossz hajóra hozott minket, ugyanis a Chaos Islanden kötötünk ki. Sephy azért érkezett, hogy ■ vőlegénye sírjánál imádkozzon egyet. Derítsük fel ■ helyszínt: a vízbe vezet egy lépcső, ott még nem tudunk mit kezdeni, egyenesen egy fa zárja el ■ járatot, ezt egy laza tűzgolyóval gyűjtjük fel, és vegyünk fel egy varázslatot Sephy-nek. Ezután menjünk felfelé ■ lépcsőkön, ahol Orphen észrevesz egy tornyot, csak a hidat kellene valahogy leereszteni. Sephy vállalkozik a feladatra: ■ vízben lebegő deszkákon ugráljunk el ■ torony faláig, és az indákon másszunk el ■ jobb felső sarokba, ahol bejuthatunk az elhagyott épületbe. Bent verjük le a fogadóbizottságot, majd eresszük le a függőhidat. Ekkor felbérli Orphen-t (és ezzel együtt segédjét, Magnust is), hogy kísérje el ■ sírhoz, amit ■ el is vállal, annak ellenére, hogy Magnus Cleot akarja inkább megkeresni.

Tower of Mercy



Egy út vezet tovább, a csapdák eszén járunk túl, álljunk oda ■ szélükre, és amikor a veszélyes rész elhalad a fejünk fölött, akkor fussunk. A célnak mostantól az lesz, hogy feljussunk a torony tetejére. Először a Mario Party-ból ismerős csapdákon kell átjutni: forgó hengereken kell átugrálni. A következő szinten a forgó platformokon ugrálva kell eljutnunk a liften, egyet feljebb pedig a fogaskerekeken kell ugyanezért pattognunk (ha nem sikerül, akkor visszaesünk egy szintet, legyünk óvatosak). Fent újabb szörnyek fogadnak minket, de semmi gondot nem okozhat a leverésük. Végül csak feljutottunk a csúcsra, ahol egy szobor vár ránk, valamint egy üvegszilánknak kinéző dolog. Erről Sephy el-



mondja, hogy ez a Crystal Egg nevű nagy hatalommal rendelkező varázstárgy egy darabja. A völgénye, Rufus azért jött a szigetre, hogy ezt a relikviát megtalálja – ezek szerint nem sikerült. A sok találgatás, beszélgetés közben ■ tárgy mágiája beindul, és néhány (kevésbé) látványos pirotechnikai effektus segítségével visszakerülünk múltba. Illetve ■ jelenbe (amikor partot értünk, előreugrottunk a jövőbe, és ez tette helyre a dolgokat). Hát igen, a Crystal Egg fő szakterülete az időmágia.

Abandoned Pathways



Viszakerültünk oda, ahol partot értünk, ám ezúttal nem olyan lepusztult kinézetűek a járatok, mint legutóbb, hanem süt a nap, kék az ég, és azt az ocsmány köd-effektet is mellőzték a kedves készítők. Derítsük fel ■ területet (megnézhetjük ■ Curin fát, ami egyrészt arról nevezetes, hogy ezerévenként egyszer nyílik (most), másrészt pedig csokiszaga van), gyűjtsünk be minden ládát, majd nézzük meg azt az utat, ami a jövőben leomlott – most szerencsére ilyenről szó sincs. Egy rövid csata után kolbászoljunk addig, amíg Orphen rá nem lel egy újabb Tojásdarabra, amittől egy újabb időugrást élhetünk át, ezúttal előre, valamelyik téli hónapba,



ugyanis mindent vastag hó-, és jéglepel fed. Itt vigyázzunk a jégtüskékkel, könnyű nekik csúszni, és akkor méretes adagot sebződünk. Szedjük fel a ládákat, majd menjünk oda, ahol Orphen le tud ugrani egy jégbarlangba. Itt kisebb égési sérülések beszerzése (Magnus okosan úgy akarta felmelegíteni Sephy-t, hogy egy tűzgolyót idézett), valamint egy kisebb regim szörny láb alóli eltevése után ismét rálépünk egy Crystal Egg-darabkára, újabb időutazásban vehetünk részt.

Ezúttal valószínűleg egy őszi napra kerültünk, mert akkora köd van, hogy az orrunkig is alig látunk. Mivel már töviről-hegyire ismerjük ezeket a járatokat, markoljuk fel ■ kincseket, majd menjünk vissza ■ kiindulási ponthoz. Itt Sephy-t irányítva másszunk fel ■ oszlopra, és ■ kapcsoló megnyomkodása után megjelenő köveken ugráljunk el a Curin fáig. A fa tövében egy újabb kapcsoló van (érdekes hely...), amit persze be kell kapcsolnunk. Megjelenik egy új járat, keressük meg, és távozzunk végre erről a helyszínről.

Aerial pathways

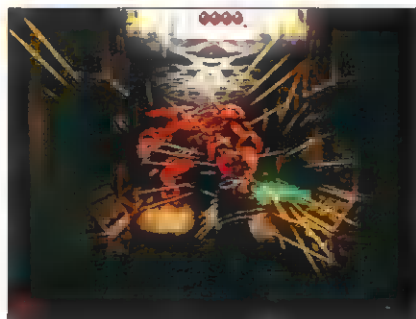


Menjünk végig ■ párkányon a vízesések alatt, és a végén vizsgáljuk meg a furcsa színű falat. Kiderül, hogy ez egy nyitószerkezet, amit Sephy aktivizál, új járat nyílik a hegy mélyébe. Itt ■ játék egyik legszemetesebb része következik: olyan tuskécsapdák, amikből maximum két találatot bírunk ki, és ha meghaltunk, akkor végig kell hallgatni az unalmas és hosszú párbeszédet, ami az ajtó kinyitásakor hangzik el. Szerencsére kicsit bugos a program, néha ugyanis a tuskék nem mozognak megfelelően, ekkor gyerekjáték átgúrálni köztük.

A terem végében ugorjunk le a verembe, majd egy indát felhasználva kússzunk följebb egy kicsit, és keres-



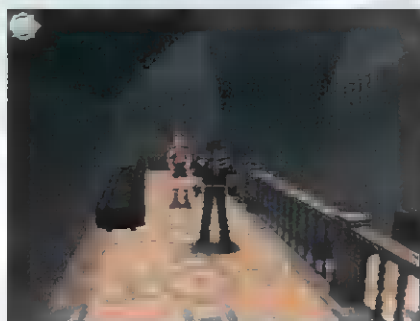
sük meg a nagy termet, ahol három óriási szobrot tárolnak. Az egyik aljában van egy kisebb faragott bivalyfej, ami feltesz egy találos kérdést, amire senki nem tudja a választ. Nagyszerű... Persze van megoldás: Orphennel menjünk visszafelé, ahol Volcan és kis pajtása elkezdene gúnyolódni velünk. Indulatos főhősünk nem hagyja magát, és elkapja őket. Dorchin annyira megijed, hogy elárulja a rejtvény megfejtését, irány tehát vissza ■ szoborhoz. A megfejtést – tűkör – magabiztosan kiáltja hősünk, mire új út nyílik, de nem örülhetünk sokáig, újabb szörnyek jönnek. Őket leverve egy Indiana Jones-filmre hasonlító komplexumba jutunk – lengő pengék, a járatot elfoglaló hatalmas tuskés golyók, plafonból lecsapódó dárda. A helyszín titka a falhoz simulás, ■ pengék így nem sebezhetnek meg minket, és ■ golyók elől ■ merőleges járatokba kell bebújni. A dárdaikat és ■ leomló padlót is ki tudjuk így kerülni, nem lehet semmi gond itt. Amikor kijutunk, vékony párkányokon egyensúlyozva, és ügyesen ugrálva juthatunk el következő ellenfelünkhöz, a Minotaurhoz. Ez mindenképpen a játék egyik legkegyetlenebb szörnye, kétféle támadásával nagyon meg tud minket zavarni. Amikor tüzet fúj, akkor védekezzünk, majd egyből csapjuk meg kardunkkal (csak ez sebz), amikor támad, akkor próbáljuk meg úgy



ORPHEN

időzíteni vagdalkozásunkat, hogy beleszaladjon a pengébe. Ha nagyon lesebzdódtunk, használjuk a varázslatváltoztatás trükköt, hogy ne kelljen a csapdás részen és a dumákon újra átvergődnünk.

Gaia's Tomb



A szörny leverése után találkozunk ■ többiekkel, először Cleoval, ■ kék padlójú teremben. Ezután menjünk be a menedékbe, ahol beszéljünk mindenkivel addig, amíg ki nem megy az épületből. Sephy megköszöni, hogy eddig kísértük, és egyedül akar továbbmenni. Ha mindenki elment, akkor távozzunk mi is, egy furcsa öregasszonnyal akadhatunk össze, ezután menjünk vissza ■ kék teremhez. Itt beszéljünk Sephy-vel, aki újra csatlakozik hozzánk. Új út tárult fel előttünk, menjünk is arra, de nemsokára leszakad a föld, kiderül, hogy ■ vén banya, Jado ejtett minket foglyul, azzal gyanúsítva Sephy-t, hogy ő ■ gonosz varázsló, Cuirass, aki elrabolta az ő unokáját, Rarit. Magnust irányítva szökjünk meg: ■ repedt kővön kell ugrálni, amíg az le nem szakad. A következő helyszíneken a földön levő kapcsolókat kell megtaposnunk, hogy eljuthassunk ■ központi, nyolcszögletű térre. Itt ismét az ugrálás módszert kell alkalmazni. A következő helyszínen so-



káig keringhetünk eredmény nélkül, ehelyett azonban keressük meg a rejtett járatot (két fáklya között, a szemközti falon van, ott, ahol a padló nem homokos, hanem kőből van), ahol továbbmehetünk. Ha tovább megyünk azt vehetjük észre, hogy Cleo ■ banyával mászkál (jól le is szidja Orphent, amikor ő is ezt a kitélt használja Jadoval szemben). Menjünk folyamatosan lefelé, vigyázzunk ■ nyúlóké kezekre, és szedjük ki ■ ládákat ■ cellákból. Utunk során két csatában is részünk lesz, ám ezek cseppet sem nehezek.

Underground Labyrinth



Vigyázzunk ■ csapdákra, itt is pengék és dárdák keserítik életünket, de ■ fal mellett haladva nem lehet gond az elkerülésük. Az első kapcsolót (a lávató mellett) nyomjuk meg, hiszen ■ nyitja ■ továbbhaladást biztosító utat, ám ■ másodikat (az út közepén lesz) ne, mert ez ■ golyócsapdákat indítja be. Amint átjutottunk ezen a területen, a csüggedtség vesz erőt pajtásainkon, sehol sem lelük ■ továbbvezető utat. Az viszont gyanús, hogy az itt található ketrecek össze vannak kötve, valahogyan meg kellene bírzigálni őket, hogy továbbmehessünk. Először is szálljunk be abba ■ ketrecre, ami előtt Magnusék ülnek. Miután az leereszkedett, keressük meg azt a kalickát, ami a szobor van, és toljuk ki belőle. Ezután menjünk be abba a sötét terembe, ahol a rengeteg ketrec van, és ugráljunk végig a hátul levőkön – ennek hatására szabaddá válik egy lépcső ■ Magnusék melletti szobában.

A lenti katakombákban a szobrok kis nyílpuskával lödöznek ránk, de nem sűrűn fognak eltalálni minket (megintcsak: tapadjunk ■ falhoz!). Kavarogjunk addig ■ járatokban, amíg sikítást nem hallunk – Sephy ennek nyomására előrerohan, és megment egy

szörnyek által fenyegetett lányt. Kiderül, hogy a lány Jado eltűnt unokája, aki megszökött a varázslónőtől. Cuirass kísérleteket folytatott vele, ennek hatására sokkal gyorsabban öregszik, mint a normális emberek. Még csak tíz éves, Orphen mégis legeltetni tudja a szemeit ■ görbületein (a kis pedofil!). Nemsokára megérkezik Cleo és ■ nagyi is, utóbbi elmondja, hogy az unokáját meg lehetne menteni, de ehhez egy teljes Crystal Egg kellene, ■ szilánkoknak nincs elég hatalma. Azt is elmondja, hogy hol van a tojgli: a sziget mélyén egy templomban.

Underground Temple



A kör(négyzet)folyosón négy szobor van, ezek közül azonban csak egynek van feje, ezt kell betolni ■ sarokba, mire megjelenik egy lépcső. Ha lementünk, ismét ■ fejeseket (itt kettő van) kell tologatni, és az alsó szinten is ez a feladat (itt már három szoborral). Mivel ajtó nincs, valahogyan másként kellene bejutni: ■ hátsó falban van egy fura kő, amit Sephy eltüntet, és az így alkotott járaton be tudunk jutni a templom első szintjére. Itt a célunk, hogy eljussunk ■ szoba másik oldalára, és ott toljuk ki ■ követ a falból, majd menjünk ki, és keressük meg az imént elmozdított sziklát ■ templom másik oldalán. A feladatot az nehezíti, hogy





mindenfelé falak emelkednek ki a földből, amelyek akár be is keríthetnek minket, ekkor tapossuk meg a földön fekvő kapcsolót, és előről kezdhethjük az egészet.

A második emeleten a feladat az szemben levő ablakhoz az eljutás. Ehhez toljuk le a hozzánk közeli állványról a sziklát, majd a felemelkedő falakon másszunk fel, és ■■■ előbb lelökött követ toljuk be a másik alá. Ekkor ■ második követ el tudjuk tolni az ablak alá, ahol ki lehet jutni a tetőre.

Ajtó ugyan itt sincs, de Sephy mágiával átjárhatóvá teszi a falat, be tudunk menni a kincstárba. Sephy már majdnem elvinné a tojást, ám az őt álló csontok feltámadnak, és meg kell velük küzdeni. A csata egyszerű, válasszuk ki célpontnak ■ szobrot, takarítsuk el az útból ■ csontokat, és karddal verjük szét a tojástartót. Sajnos nem örülhetünk sokáig, mert megjelenik a gonosz mágusasszony, és a sok hajcihőnek az lesz ■ következménye, hogy a Crystal Egg széttörik. A varázslónő eltűnik, Orphen pedig kérdőre vonja Sephy-t, aki be is vallja, hogy nem imádkozni jött a szigetre, hanem a tojásért, hogy azzal támassza fel Rufust. Szépen vagyunk, hazudott a leánya!

Gala's Tomb



Ismét a nagy házban kötünk ki, megint beszéljünk mindenkivel, aztán menjünk ■ kék terembe, beszéljünk Sephyvel, és fogadjuk be a csapatba. Magnusnak ihlete volt: menjünk vissza a Tower of Mercy-be, és ■ szilánk segítségével menjünk vissza a múltba, ahol az áhitott tojás még egyben volt. Mindenkinek tetszik az ötlet, vissza is tudunk menni ■ toronyba. A móka is sikerül, visszamentünk ■ múltba, csak az a baj, hogy Orphenék körül beindult a védelmi rendszer, csak Magnus van a csapdán kívül, neki kell azt ha-

tástalanítani. Most a torony tetején vagyunk, a fantasy-világok prakticiz-musa itt is megjelenik, a deaktivátor ■ pincében található, oda kell lemen-nünk. Mivel egyszer már megjártuk az utat (igaz, felfelé), nem lehet gond a lejutással. A lengő súlyoknál, ahol ■ múltkor szakadék volt, most egy lift van, azzal juthatunk le oda, ahol ki-kapcsolhatjuk a fenti csapdát, mégpe-dig úgy, hogy mind ■ négy szobrot megtapizzuk. Sajnos Magnus nem örül sokáig, mert ■ nyakába ömlik pár tonna homok.

Fent annál nagyobb az öröm, Orphenéknek le kell jutniuk a pincébe, ahol tovább is tudunk menni. A nagy hídnál másszunk le a létrán, szedjük fel ■ kincseket és az ájult Magnust, poroljuk le, majd másszunk vissza, és menjünk be a szemközti ajtón, az első történet utolsó találkozásjára. Kiderül, hogy Rufus életben van, csak ■ va-rázslónő befolyása alatt állt, azért nem adott életjelt magáról. Cuirass vele is kísérletezett, ő is nagyon megörege-dett. Természetesen egy boss-csata is következik, mégpedig a Golnath nevű repülő lény személyében. Levérni nagyon könnyű, tűzgolyó-védekezés kombóval sérülés nélkül le lehet szed-ni. A győzelem után megható esemé-nyek következnek, röpké 25 percben, nyugodtan el lehet menni enni vagy sétálni egyet, összefoglalva mindöss-ze ez történik: Rufus föláldozza ma-gát, és a tojással megmenti a boszi unokáját, Sephy meg ■ szigeten ma-rad, hogy őrizze Rufus sírját. Az egyet-len meglepő dolog, hogy egy lány (mintha Rani lenne) ■ csillagok között szomorúan beszél hozzánk, és közli, hogy ő rab, de mi majd kiszabadítjuk, ő vár türelmesen.

A játék első harmada végetért, ment-sünk állást, majd folytassuk ■ történe-tet a hajótól.

ZEUS TÖRTÉNETE

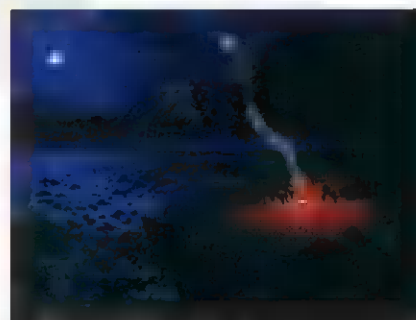


Ship



A hajóról kezdünk, ■ kormány mö-gül, először is szedjük ki az itteni ládá-ból a Sword of Justice nevű fegyvert, és erősítsük fel Orphenre. Ezután ugorjunk le ■ fedélzetre, menjünk a hajó elejére, és beszéljünk ■ böhm Zeus-szal. Kiderül, hogy ő azért utazik a Chaos Islandre, mert a lányát keresi, és utójára onnan kapott hírt felőle. Engedjük be ■ csapatba, majd álljunk neki ismét lemészárolni ■ vízi kígyót, Garigát. A hajótörés után egy torony-ban térünk magunkhoz, mégpedig a Bölcsesség tornyában.

Tower of Wisdom



Zeus elmondja, hogy ■ lánya a sziget közepén lakik. Orphen ugyan nem túl lelkes az iránt, hogy elkísérje, de Cleo olyan éktelenül visítozik, hogy végül beleegyezik, hogy segít az óriási harcosnak (sokkal egyszerűbb lenne vízbe folytani Cleót, nem tudom, hogy ezt az opciót miért nem iktatták be a programba). Szedjük ki a kincseket a ládából, majd lépünk be a fehér fény-be, ami teleportként funkcionál. A cél-állomás egy könyvtár, ahol igen furán vannak elhelyezve ■ könyvespolcok: labirintus formában. Szerencsére elté-vedni nem lehet, (ez egy olyan labirin-tus, ahol nincsenek elágazások), de



⊕ ORPHEN

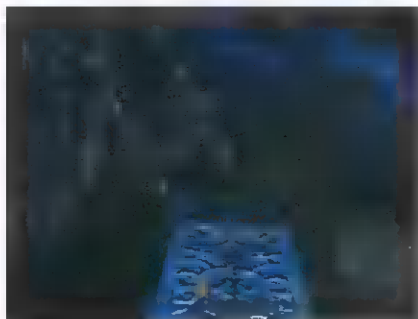
végül zsákutcában lyukadunk ki. Itt nézzük meg azt a polcot, ahol csak egy könyv hever, így mehet tovább a történet. Zeus bemutatja, hogy mennyire komálja ■ tudományt, egyszerűen feldönt egy polcot (oké, csak eltolja), lehet továbbmenni. Egy teleport vár ránk, azonban harcolnunk kell ■ célállomáson, szörnyek várnak.

A következő kihívást furcsa, érzékelővel ellátott oszlopok jelentik, amelyek, ha meglátnak, elzárják a továbbvezető utat. Egyetlen útvonal van, amelyen keresztül biztonságosan átjuthatunk, szerencsére három-négy sikertelen próbálkozás után ■ játék – Cleón keresztül – elárlja a helyes utat: ■ baloldali fal mentén kell haladni, és minden gond nélkül átjuthatunk.

A következő terem, ahogy egyik hősrünk is megemlíti egy ruletthez hasonlít: három koncentrikus kör kering eltérő sebességgel, mindegyiken egy-egy kapu. Úgy tudunk továbbjutni (esetleg felmarkolni ■ kincseket), ha úgy állítjuk meg (középen van az „irányítóterem”) a kapukat, hogy azok egy irányba nézzenek. A következő terem már a pince, a könyvtár vízzel elárasztott alsó szintje. Cleoval kell a deszkákon, ládákon és hordókon keresztül elugrálni addig a nagy romig, amiből egy lánc vezet a plafonig, majd itt meg kell nyomni a kapcsolót – é voila! Kint is vagyunk ■ toronyból.

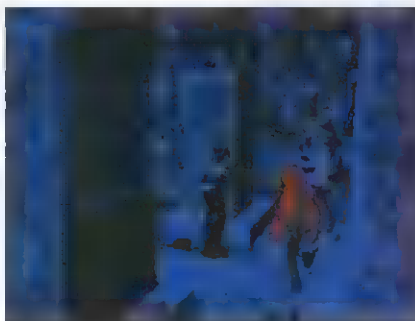
Ship Graveyard

Következő megállónk a nem túl biztató Hajótemető nevet viseli, nem is véletlenül, rengeteg roncs fekszik ■ parton – mivel köztük van az is, amivel mi is jöttünk, nyilvánvaló, hogy megint a jövőbe keveredtünk. Az út itt is lineáris, hajóról hajóra kell mászkálni, sokszor a kötélhágcsók és az árbocok segítségével. Itt két keményebb csatában is részünk lesz, mindkettőben egy emberrel kevesebb áll rendelkezé-



sünkre, mert Zeus nekiáll kibontani a falat, hogy továbbmehessünk. Ilyenkor nem az a feladatunk, hogy minden ellenfelet legyőzzünk, hanem, hogy kibírjuk addig, amíg Zeus végez (erősen javallott használni ■ védekezést). A második ilyen viadal után ■ továbbjutáshoz ki kell vágnunk egy hajó árbocát kardunkkal (Zeust irányítjuk), majd a fadarabokon ugrálva meg kell keresni a többieket.

Graveyard



Itt egy pszichedelikus jelenet következik: Zeus megpillantja leánya szellemét, nosza kövessük. Az itt levő temetőben (?) találhatunk két ládát (az előtűk levő sírkövet arrébb kell tolni), ■ harmadik teremben pedig egy lejáratot (ha a bejárat felől nézzük, akkor a hozzánk közel eső baloldali sírkő az áldozatunk). Itt találunk egy naplótöredéket (Zeus kétségbe is esik, hogy a lánya meghalt), meg a tojás egy darabját, amivel végre vissza tudunk menni ■ múltba (mármint a jelenbe... aaaargh). Távozzunk a sírok közül, és az új ajtón keresztül menjünk tovább ■ sziget közepe felé. Itt az út igen rosszminőségű, minduntalan leszakad, vigyázzunk, mert ha leesünk, sokat kell futkászni visszafelé. A lépcső tetején az utat kerítések zárják el, ne legyünk szegénylősök, vandálkodjunk kicsit kardunkkal (a varázslat nem fogja őket). A következő néhány percünk zsúfolt lesz: rengeteg túskecsapda és szörny fogad minket, de ezt még minden probléma nélkül túl lehet élni.

Ha kijutottunk az épületből, egy nagyon kemény csata vár ránk. Az első része nagyon könnyű, a két kígyószerű lényt (Jigeo) tűzzel vagy villámmal intézzük el, az utánuk maradó lárvákat meg egy felerősített elementallal. Ezután jön elő igazi ellenfelünk, a Zandor névre hallgató pók, akivel igencsak meg fog gyűlni a bajunk.



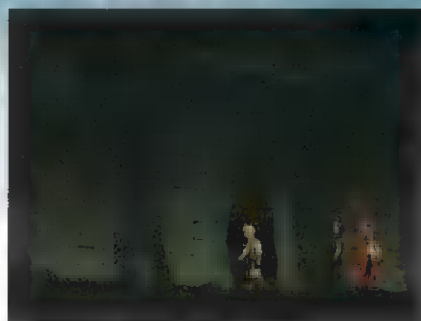
Pókhálójával bevédi a barlangját, és előbb a hálót kell szétvernünk. Azonban amíg ezen dolgozunk, ő tud támadni, ráadásul egy olyan speciális hatásút, hogy egy ideig nem tudunk védekezni. Igen, ennek megvan az a következménye, hogy a következő pár is el fog találni, aminek az a vége, hogy kezdhethetjük előlről ■ harcot. Persze nem legyőzhetetlen, de elsőre nem biztos, hogy sikerül lenyomni. A követendő taktika: a csata elején kezdjük el turbózni a Bolt of Thundert, majd lövük el a hálóra. Ezután lövöldözzük ezt, addig, amíg el nem tűnik az összes akadály. Amikor elkezd löni, kapcsoljuk be a pajzsot. Kétféleképpen lehet: egyet vagy hatot. Utóbbi esetben az ötödik kivédett csapás után kiműlik a pajzsunk, tehát egy pillanatra engedjük fel, majd vedjük be ismét magunkat. Amikor eljutottunk magához a pókhoz, karddal kombózzuk szét.

Csata után egy video keretében nézhetjük meg, amint Zeus pityereg, Orphen bunkó, Cleo meg sikítozik. A jelenet vége az, hogy megnyugtatták Zeust, hogy nem biztos hogy ■ lánya meghalt, és még ha az általunk meglátogatott sír az övé is lenne, akkor sem lenne semmi probléma, mert az még a jövőben volt. Mikor mindenki





arcán mosolyok jelennek meg, mehetünk tovább a sziget mélyére.



Gaia's Hidden Room

Egy kisebbfajta településre érünk be, ahol az előző történetből ismert öregasszonyt akarja megtámadni Cuirass, de mielőtt elkapathatná a grabancát, elmenekül, és majdnem Zeus fejére rogyasztja a fél várost. Jado azt is közli Zeus-szal, hogy ismeri lányát, Azeelt, de ■ gonosz varázslónő elrabolta, hogy kísérletezgesse vele. A pihenőszobában ismét addig kell beszélgetni, amíg Mar, Zeus és Sephy elhagyják az épületet, menjünk utánuk, és ■ kék padlónál vegyük be Zeust ■ csapatba, majd menjünk tovább az új járaton (Cleót felváltja Magnus egy kis időre). Mindenki azon töpreng, hogy most hogyan tovább, amikor megjelenik Rani, és felajánlja, hogy elvisz minket egy helyre, ahonnan be tudunk hatolni Cuirass területére, földalatti járatokon keresztül.



Boat to Pathway

A kis utazás hajóval történik (maradjunk annyiban, hogy csónak), közben háromszor kell elmozdítani az akadályokat továbbhaladásunk elől. Az első akadálynál Orphen irányítva kell egy kart meghúznunk, hogy a kapu felemelkedjen, és tovább tudjunk hajó-

kázni. A gond csak az, hogy hatalmas lapátkerek forognak köztünk és a cél között. Megoldás: két lapátkerék között mindig van egy kőtalapzat, ahová be tudunk pattanni, majd innen továbbbszökellve egy idő után meg tudjuk húzni ■ kart.

A második baj, hogy romok zárják el ■ utat, ekkor Zeus-t éri az a megtiszteltetés, hogy egy kő vízbe taszajtásával megemelve a tenger szintjét (na neee, ekkora blódséget!!!), hogy el tudjunk siklani az akadály felett. Ez egyszerűen menne is, de néhány szörny támad ránk időközben, ráadásul ■ fűgőbb fajtából, akik ellen nem túl hatásos Zeus „lassan de biztosan” taktikája, úgyhogy adódhatnak nehézségeink. Miután ■ tenger egy méterrel megemelkedett hatásunkra, mennénk tovább Cuirass tornya felé, egy újabb zsilip zárja el az utat.

Itt ismét Orphen kerül elő, forgó hengereken kell ugrálni, vigyázzunk, hogy ne essünk be a vízbe. Ha megvan ez a kapcsoló is, akkor végre elérünk az áhitott toronyhoz. Itt Rani búcsút int, és hazamegy... mintha kicsit furán viselkedne.



Tower of Mercy

Szedjük össze ■ három kincset, aztán menjünk ki az épületből (az emeleten). Menjünk végig a teljesen egyenes úton, amit fura módon Maze-nek, azaz útvesztőnek kereszteltek el a készítő (megnézném azt az embert, aki itt el bír tévedni).

Tower of Wisdom

Egy fura laboratórium-féle terembe érkezünk meg, valószínű, hogy ez volt a gonosz Cuirass-némber központja. Hőseinknek része van egy fura látomásban: mintha Jado fenyegetné meg

Cuirass-t... különös. Menjünk a terem hátsó részébe, ahol néminemű beszélgetés után megkapjuk az új feladatot is: le kell mennünk a föld alá, ahol Cuirass rejtőzik, hogy kiverjük belőle, hogy hol van Azeel. Menjünk visszafelé, arra, ahol bejöttünk, nemsokára Zeus észrevesz egy titkos ajtót, és be is nyomja, szabad az út Cuirass otthonába.



Underground Labyrinth

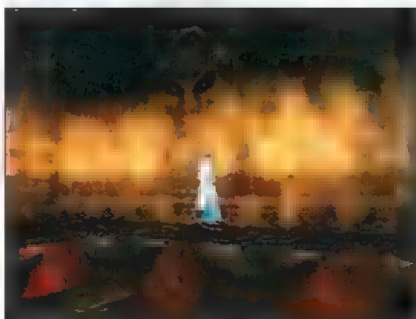
Ez a terület a varázslónő utolsó védelmi vonala, nem véletlen, hogy minden tele lesz csapdákkal, nagyon óvatosan kell haladnunk. Az első helyszínen a már ismert tuskés golyókat kell kerülgetnünk, amíg el nem érünk a kis oldaljáratához (balra lesz). Itt új „szereplők” keserítik meg életünket: mozgó falak és látatocsák. Várjuk meg, amíg ■ falak visszahúzódnak a normális helyükre, és akkor ugorjunk. Ha átjutottunk, akkor az ismert lengő pengék következnek, mégpedig ravasz módon elrejtve. Amikor a barlang kiszélesedik, akkor nagyon óvatosan, milliméterenként haladjunk előre, hogy ne szelje le az orrunkat ■ sok penge. A fal mellett közlekedve elkerülhetjük őket, de azért csak óvatosan! A következő helyszín a legveszedelmesebb, Zeust irányítva kell ■ tuskécsapdákat hatástalanítani. Először három folyosót kell végigkommandózni, minden kis beszögellést kihasználva, hogy ne találjanak el ■ golyók (maximum két találatot bírunk ki, ezért ha elkaptunk minket egy, akkor a következő kis szobácskában mindenképpen gyógyítsunk. Miután háromszor megtettük ezt, következik egy bonyolultabb változat: négy sorban gurulhatnak a golyók, és a kikapcsoló szerkezetek egymással szemben vannak a földön, jó reflexek kellenek, hogy itt elkerüljük a guruló vasdarabokat. Ezután szedjük

ORPHEN

össze a kincseket, és menjünk tovább. Itt találkozunk Cuirassal, aki csapdába csal minket: leomlasztja a padlót a lábunk alatt.

A lenti szobában meglepő jelenetnek lehetünk szemtanúi: két Magnusunk van (már egy is több volt az optimálisnál). Az egyik csak egy másolat, gyors veréssel ki is derítjük, hogy melyik. Ezután a dolog megismétlődik, először Zeus-szal, majd Orphennel. Következik ■ következő csatánk, amit az alakváltóval kell megvívunk. A csata lehet nagyon könnyű is (egy perc, sérülés nélkül le lehet verni), és lehetetlen is, attól függően, hogy milyen felszerelést használunk. Mivel az első változat nyilván mindenkinek szimpatikusabb, próbáljuk meg ■ magunk oldalára felsorakoztatni az adukat, és szerelkezzünk föl az Armor of Purity varázslattal, amivel vissza tudjuk verni a Doppelganger varázslatát, amitől átváltozik igazi formájába – pár villám vagy tűzgolyó az arcába, és már őszsze is esik. Ugyan meg lehet ütni akkor is, amikor valamelyik karakterünk alakját fölvette, de ilyenkor az illető is sérül, sőt, ha úgy öljük meg, hogy éppen Orphen alakjában van, akkor vége is a játéknak.

Miután ez megvolt, visszatérhetünk a pihenőhelyre, ahol ■ már ismerős feladatot hajtsuk végre: beszéljünk mindenkiel, majd menjünk ■ kécpadlójú terembe, engedjük be Zeust, és menjünk tovább az újonnan megnyílt úton a Tower of Mercy felé.



Tower of Mercy

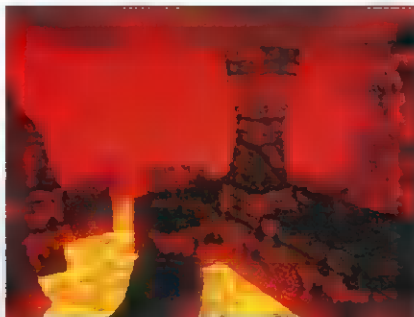
A torony fura módon tele van homokkal, úgy tudunk továbbmenni egyik szintről a másikba, hogy beleugrunk az örvényekbe. Az ■ homokfelhő, ami ott van, ahol leesünk, az sebez minket, ráadásul ■ homokban kis lények élnek, amik egész nagyokat sebeznek, vigyázzunk tehát. Pár szinttel



lejjebb egy hatalmas élőlény foglalja el a terem közepét, aminek ■ négy oldalán furcsa kitüremkedések vannak. Kezeljük meg ezeket kardunkkal, és máris mehetünk tovább.

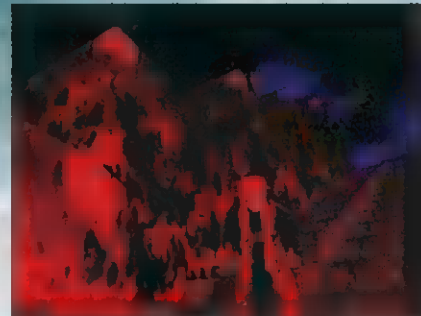
Lent egy könnyű csata vár ránk, meg furán emelkedő-süllyedő homokdombok. A célunk az, hogy ezeket kihasználva felugorjunk ■ másképp megközelíthetetlen homokhegyre, és azon keresztül távozzunk az épületből.

Itt megtaláljuk a keresett varázslónót, Cuirass-t. Már éppen elvágánk ■ torkát, amikor a velünk utazó (ám rejtőzködő életmódot folytató) Rani előpat-tan, és egy mondatával mindenkinek sokkot okoz: Cuirass nem más, mint Azeel, Zeus lánya. Miután felmosták a földről ■ büszke papát, kiderül, hogy Rani el tudott szökni a gonosz boszorkától, aki nem más, mint Jado! A falra festett banya meg is jelenik, elveszi a Crystal Egget, majd közli, hogy meg fogja semmisíteni az egész szigetet – ezzel távozik. A konklúzió egyszerű: a sok kísérletezéstől Jado esztét veszítette, és most lávába akarja hajítani a tójást, ami az egész Chaos Island végét okozni. Ki más mentené meg ezt a szép (kém...) szigetet, ha nem mi személyesen.



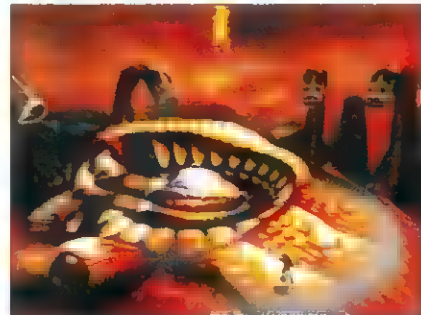
Volcano

Üldözzük Jadot ameddig csak bírjuk



(az itteni lények nem túl erősek, gyerekként lesz az itteni pár csata), majd próbáljunk meg utána menni a hídon át. Sajnos az leszakad, Orphen az egyik oldalon reked, Zeus és Cleo pedig már a másik oldalon vannak.

Orphen irányítva körbe kell mennünk, vigyázva ■ záporozó sziklákra (amikor gyógyítunk magunkon, addig nem esik ránk egy sem, nem kell aggódni), és csatlakozni a pajtásainkhoz a másik oldalon. Nemsokára felérünk a hegytetőre, ahol Jado végre akarja hajítani tervét (hogy az itteni láva miért nem jó neki, azt nem tudjuk meg sosem, valószínűleg ez egy fogós mágiaelméleti kérdés, amit mi, egyszerű halandók nem érthetünk meg).



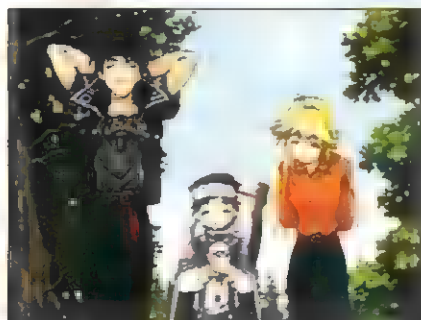
Mountain Summit

Zeust kell irányítanunk, akivel hidakat kell készítenünk: ■ repedezett oszlopokat kell kardunkkal szét törni (van pár nem töredezett is, ezekkel ne próbálkozzunk), és így továbbmenni. Ha ezt megtettük, akkor utolérjük Jadot, aki egy kedves lényt hív, hogy küzdjünk meg vele. Az „illető” egy polip, ami ■ lávában él (ezért célszerű lecserélni ■ tüzes varázslatokat), és egy ideig nem tudunk vele sokat kezdeni. Kezdjük el lőni ■ kezét, és védekezzünk, amikor a csapjaival nekünk támad. Egy idő múlva Zeus is magához



tér mélaságából, és kardjával feltöri Zelton páncélját, leverhetjük. Lődö-zünk bele távolsági fegyverünk-ből (a Smoke of Pain ■ legjobb), és védekez-zünk, amikor a csápok tüzet akarnak lehelni (?). Utolsó csapásunkat majd-nem Zeus is megérzi, de végül természetesen életben marad. A további események: Jadot lecsapjuk, ■ tojást elvesszük, majd Rani segítségével meggyógyítjuk Azeelt. Szerencsére ezek ■ jelenetek nem túl hosszúak, csak öt percig kell unatkoznunk. Újra a hajóra kerülünk, következik új kalandunk.

MAR TÖRTÉNETE

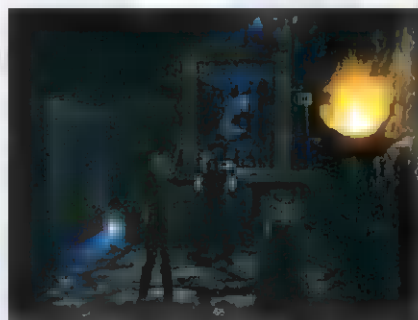


Ship

Újból, ezúttal utoljára ■ hajón találjuk magunkat. Keressük meg Magnust és Cleót (a hajó elején vannak, ahol Zeust is felvehettük ■ bandába), és beszéljünk velük. Itt kapunk egy kioktatást, de kicsiny tanítványaink hamarosan berosálnak, amint feltűnik ■ hajót elpusztítani akaró Gariga. Harmadszor is végeznünk kell vele, használjuk ■ már jól bevált tűzgolyó-védekezés stratégiát, és semmi gondunk nem lehet.

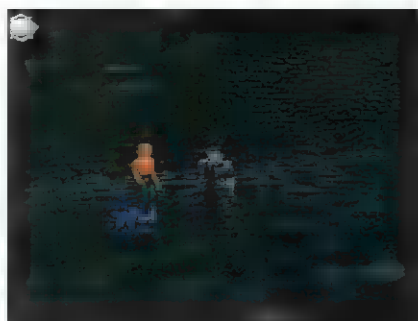
A hajótörés után egy szép réten té-

rünk magunkhoz, ahol kiderül, hogy Volcan rossz hajóra hozott minket. Csak Cleo van velünk, no meg a furulyaszó, amit nézzünk (jó, hallgassunk) is meg közelebbről (előtte megpróbálhatjuk kinyitni a hegybe vezető ajtót). Cleoval kell mászkálnunk és indákon kúszni, amíg meg nem találjuk Mart. Előbb azonban utazunk egy kicsit az időben: Cleo nyugodtan rálép egy Crystal Egg szilánkra, és előre megy az időben. Másszunk fel ■ baloldali indán, vegyük fel a kincset, majd másszunk meg a jobboldali indát is. Szerencsére ■ újabb időutazás jön, viszszerkerülünk a saját időnkbe. Beszéljünk Marttal, majd az itteni vasajton menjünk le a várakozó Orphenhez. Rövid vita után Cleo eldönti, hogy mi most segíteni fogunk szegény elárvult fiúnak, akinek egy emléke van az anyjáról: egy dallam. Másszunk vissza ■ csúcsra, ■ vizeséshez, és tartsunk bakot ■ többieknek.



Watercourse Labyrinth

Mivel az utat egy ajtó zárja el, valamit tennünk kell: egy kapcsolót kell megpiszkálnunk, amihez ■ lépcsőt megjárva lehet eljutni. Szegény Mar teljesen összetörik lelkileg, és egymagában kezd el császkalni, nekünk utána kell menni, és megvédeni, amikor megtámadják. Amikor egy újabb zárt



kapuhoz érünk ismét csak ■ bevált módszerhez kell nyúlni: a kapcsolóhoz. Nemsokára elérünk egy hatalmas szerkezethez, innen, ebből ■ hatalmas orgonából jön ■ zene, amit hallottunk. Mar egészen beleelkesül, hogy milyen szépen szól, de nem sokáig vidámkodhat, mert egy földrengés hatására tönkremegy az egész hóbelebanc.

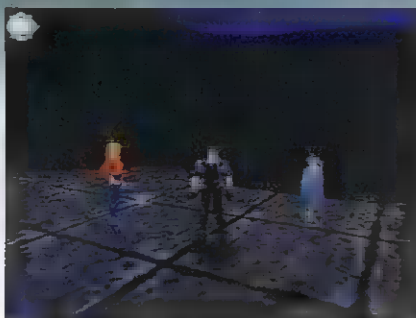
Mivel valahogy tovább kell jutnunk, másszunk fel a törött masina jobb oldalán a kapcsolóhoz, majd miután ezt meghúztuk, menjünk át a másik oldalra, és másszunk fel a keskeny párkányra. Itt két kapcsolót lelhetünk, melyek közül a másodikat (a messzebb levőt) kell kezelésbe vennünk, hogy továbbmehessünk. Szerencsére kiértünk ebből ■ lehangoló barlangból (azt azért el kell mondani mentségére, hogy itt található a játék legszebb textúrája, mégpedig a kőfalakon: egész élethű), kezdjük meg süllyedésünket: haladjunk ■ hegy lába felé. Közben két könnyű csata, és egy lopakodó vénasszony nyújt némi változatosságot. Lent kisebb akadály vár ránk, egy gyors folyam képében. Ezúttal Mar lesz az ügyeletes problémamegoldó kisiparosunk, vele kell felugrálni ■ hegy tetejére, ahonnan le tudja lökni a hatalmas követ, ami hídként szolgálhat számunkra. Első célunk legyen ■ három kis szigetből álló szárazföldszeke, majd ■ kis plató ■ hegy lábánál, majd ■ mohás fatörzsön át oda, ahonnan már ugrálva lehet megközelíteni az objektumot. Kis dalolás, és máris gurul a nehéz kő, mi tudjuk is, hogy hol áll meg: ott, ahol a legnagyobb szükség van rá. Igaz, ezzel nem vagyunk sokkal beljebb, ■ torony, ahonnan Mar az anyja dallamát hallja kiszűrődni, el van vágva a szárazföldtől, az lenne jó, ha télné, mert akkor a befagyott vizeken belátogathatnánk.

Ehhez először is egy - Orphen szerint csak a legendákban létező - varázstárgy kellene, ■ Crystal Egg, vagy



ORPHEN

legalábbis annak egy töredéke. No-sza, keressünk egyet!



Endless Stairs

Egy szép vidéken kötünk ki, szerencsére sasszemű Cleónk azonnal észre is vesz egy szilánkot – menjünk is el érte (A hátsó lépcsőn kell lemenni, egészen addig, ahol normál méretű lépcsők indulnak felfelé: itt lesz ■ tojás-darabka. Sajnos a mágia nem válik be teljes egészében, ugyanis csak fél nappal kerültünk előrébb az időben, este lesz. Még mielőtt Orphen felháborodna, keressünk még egy tojás-darabot, hátha az jobban fog működni. Ehhez a széles lépcsőkön juthatunk el, de most sem sikerül átúto eredményt elérni: mindössze esőssé változtattuk az időt.

Mivel Orphen meglehetősen skeptikusá vált a Crystal Egg varázserejét illetően, hagyjuk egy kis időre a dolgot, és távozzunk innen a híd irányába.



Chapel Hill

Ez ■ Chaos Island ■ tektonikus lemezek találkozásánál lehet, mert majd minden percben átélhetünk egy földrengést. Marra vár ■ feladat – jusson el a hegy tetejére, induljunk is meg. Mivel itt könnyű zsákutcába kerülni, használjuk ■ térképet, és vigyázzunk ■

zaporozó sziklákra, ha nagyon lerongyolódunk a HP-k tekintetében, akkor gyógyítsunk. Amikor megérkeztünk a tetőre, menjünk fel a kilátóba, ám Orphen valami furát érez: ellenség közeleg. Így is van, Zafeum nevű, sárkányra hajazó ellenfelünkkel kell most megküzdeni. Ez ■ harc elég sokban különbözik az eddigiektől: néha ugyan direktben is megtámadhatjuk ellenfelünket, ám sokszor elrepül, és ekkor meg kell tippelnünk, hogy hová fog érkezni (a célkereszt mozgásával). Ha eltaláltuk, akkor támadhatunk, ha nem, akkor védekeznünk kell, mert különben villámokat kapunk az arcunkba.

Miután megöltük, egy ismerős helyen térünk magunkhoz, a pihenőhelyen.

Gaia's Tomb

Megint beszéljünk mindenkivel, majd vegyük be Mart ■ csapatba. Mivel a fő gond továbbra sem oldódott meg (nem tudunk bejutni a toronyba, mert nem tudunk telet csinálni), mindenki el van kenődve kicsit, még jó, hogy jön Volcan, és Orphen kiélheti dühét, jópárszor megveri, megrugdossa. A hosszú jelenet következménye az, hogy mégiscsak sikerül előreutazni az időben, mégpedig a kívánt dátumra: tél van. A kék teremből új út is nyílt, Mart irányítva kell egy keveset szökdécselnünk, a fogaskerekeken haladva vegyük föl a két kincset, majd távozzunk a kijáraton.

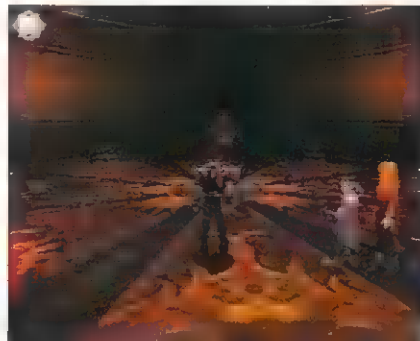


Frozen Wasteland

A térképet használva egyszerűen menjünk (csúszszunk) el a kijáratig. A következő helyszín igen jól néz ki (főleg a térképen), egy gleccserbe fa-



gyott hajó körül kell kolbászolnunk: Marral kell eljutnunk (hatalmas kerülővel) ■ ingatag jégoszlophoz. Miután megérkeztünk, döntsük is le az egészet, már szabad az út ■ toronyhoz. Kisebb probléma, hogy már annyira tél van, hogy nem tudunk bejutni az épületbe: befagyott ■ kapu! Szerencsére Orphen nem kap rohamot, hanem addig tapizza a tojást, amíg az idő visszaáll nyárisra, szabad ■ be-menetel.



Tower of Sounds

Ebben a toronyban minden emeleten fejtörőket kell megoldani, ezek általában békákkal vannak kapcsolatban. Először a békaszobortól hallott dallamot kell visszajátszani, ehhez a következő sorrendben kell megtaposni a hangjegyekkel díszített kapcsolókat: 1-balról ■ második; 2-jobbról a harmadik; 3-balról az első; 4-balról a harmadik. Ha megvolt, akkor nincs más hátra, mint az újonnan megjelent hangjegy megpiszkálása, és az egy szinttel feljebb költözés. Itt mindössze egy csata vár ránk, nem is nehéz (békaszobrok között folyik a harc). A harmadik emeleten egy kis békához kell odalopakodni. Arra kell vigyázni, hogy ne ijesszük meg, kis mozdulatokkal nyomogassuk az analóg kart. A ne-



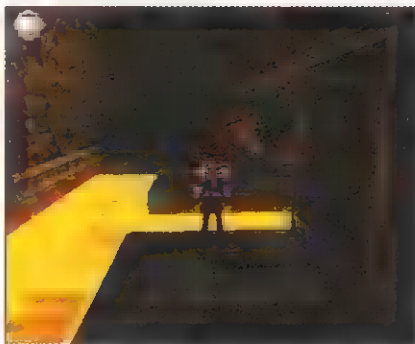
Watercourse Labyrinth



Mivel Orphen és Cleo ■ barlang száját védik ■ szörnyektől, Mart irányítva kell az öreg hölgyet megvédeni és elkísérni az orgonáig. Az a baj, hogy hatalmas Killer Bee-k támadnak ránk folyamatosan, szerencsére nem sok mindent tudnak tenni, ha harminc másodpercenként bekapcsolunk egy Bug Attractort vagy Summonig Bellt, ami egy helyre gyűjti az állatokat. Haladjunk lassan, hogy a nagy is tarthassa a lépést, az elágazásoknál nézzük meg a térképet, hogy merre kell mennünk.

Amikor megérkezünk, Jado helyrehozza ■ szerkezetet, de sajnos már későn, ■ démon fölébredt, és az orgona ismét elpusztult. A bátor karakterek nem menekülnek, hanem cselekszenek: irány a démon bűvőhelye, ■ földalatti labirintus.

Underground Labyrinth



Ez a pályarész is tele van csapdákkal, minden, ami már eddig is volt, csak sokkal gonoszabb formában. Az elején még tűrhető, mert a lecsapódó tuskéket, a nyilakat lövő szobrokat és a lassú pengéket könnyű kikerülni, de pár perccel ezután megvadul a dolog:

láva fölött kell atugrálni egyik platformról a másikra úgy, hogy közöttük egy penge leng irdatlan gyorsan. Itt fog elfogyni az eddig összegyűjtött gyógyitalaink jelentős hányada, nem kell velük spórolni, minden találat után gyógyítsunk, mert csak két csapást élünk túl. Ha félórás szenvedés után sikerült lenyomni ■ kapcsolót, akkor sem kell örülni, mert most néhány olyan penge következik, ami mellett nem lehet csak úgy elosonni, rengetegszer kell próbálkozni, hogy sikerüljön, ráadásul az utolsó mentési lehetőség még ■ lávász rész előtt volt, tehát sokat fogunk erre felé szívn.

Ha mégis sikerült, akkor innentől kezdve gyerekjáték az Orphen végigjátszása: a földalatti szörnyek gyen-

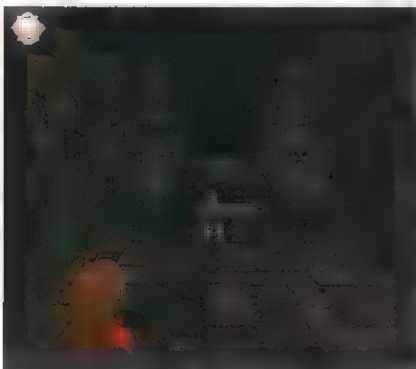


gék, ■ teljesen sötét labirintust pedig egyszerűen ki lehet játszani a térkép segítségével, mert ott ugyanúgy látszik minden, mintha reflektorokkal világították volna be a területet. Ha ezen is túljutottunk, akkor következik a harc ■ démonnal, aki a Beogray névre hallgat (?). Fura módon igen könnyű leverni ■ jószágot, csak arra kell vigyázni, hogy amikor a végén begyorsul, mindig védekezzünk, amíg mozog, és amikor megállt, akkor adjunk neki valami elementalt.

Ha végeztünk vele, akkor ismét ■ pihenőhelyen kötünk ki, és következik ■ kék teremben az utolsó csata. Először a szörny kezét szedjük le, majd a lábait, ■ végén meg egyszerűen durantsuk szét a fejét villámmal. A tűzgyolyó is jó szolgálatot tehet a végtagok ellen, de a fejét inkább villámmal üssük. Arra vigyázzunk, hogy nehegy meghaljunk, inkább kezdjük újra ■ csatát, mert a szöveg a harc előtt tíz percig tart!

Ha végeztünk, akkor hívjuk fel rokonainkat, és mondjuk azt, hogy elutaztunk Kambodzsába, mert az outro iszonyatosan hosszú.

gyedik emeleten ugyanazt az utat kell bejárnunk, mint a békának, a legegyszerűbb az, ha leírjuk, hogy ő merre ugrált, aztán utánamegyünk (vigyázat, az ő utolsó ugrása ugyan középre irányul, mi azonban pont a másik irányba távozzunk. A következő két emeleten könnyű csaták következnek (békák nélkül), majd egy nagyon furcsa szobába jutunk. Itt Jado, az öreg hölgy vár ránk, és közli, hogy a sziget el van átkozva: egy démon van eltemetve, mágikus álomba ringatva ■ Chaos Island alatt, csak a zene tartsa vissza az ébredéstől. Mivel ■ víz által működtetett orgona tönkrement, már csak abban bízhatunk, hogy a másik toronyban sokáig bírnak majd játszani a muzsikások. El is indulunk arrafelé, közben azonban találkozunk egy Brisgar nevű kétfarkú lényel, de nem lesz nehéz leverni, csak adjunk neki tüzzel.



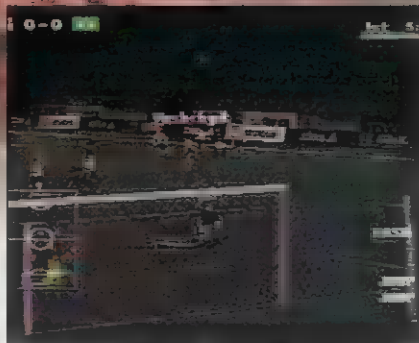
Tower of Mercy

Amikor beérünk a toronyba, azt láthatjuk, hogy Rani ül az orgonánál, és próbál játszani, hogy a démon ne ébredjen föl. Sajnos már annyira kimerült, hogy egyszerűen nem bírja tovább, és elalszik – a földrengések mutatják, hogy a gonosz ébredszik.

Gaia's Tomb

Ismét a régi helyen, ismét ugyanazt kell csinálni. Mikor ■ kék teremben beszélünk a többiekkel, Marnak az az ötlete támad, hogy meg kellene javítani ■ tönkrement hangszert, csak azt nem tudja, hogy hogyan kellene hozzáfognia. Szerencse, hogy Jado meghallja, hogy nálunk van a Crystal Egg, és közli, hogy ő azzal meg tudja javítani, csak kell valaki, aki elkíséri oda. Természetesen hőseink készen állnak az új kalandra.

LIBEROGRADE INTERNATIONAL



Stratégiai úlművészet

A Liberograde International ■ jó stratégiai játékok közé tartozik, azaz bár a rendszere könnyen megérthető, mégis kellően összetett ahhoz, hogy ne csak néhány nyerő taktika létezzen. Az alábbi leírás és ■ kimeríthetetlen emberi fantázia segítségével mindenki saját elképzelései szerint bontakoztathatja ki ■ lelke mélyén szunnyadó csapatkapitányt.



Alapvető támadási és védekezési készségeink már akcióegységünk kiválasztásakor eldőlnék, ránk van bízva, melyiket kultiváljuk, de tény, hogy tartós védekezésből általában csak öngól születik.

A következő szintet ■ formáció megszbása jelenti: tizenkét lehetőséget mérlegelve erősíthetjük a védelmi vonalat, a középpályát, vagy helyezhetjük a hangsúlyt éppen ■ támadó alakzatainkra is. Mielőtt eldöntenénk a kívánt felállást, vessünk egy pillantást a választható taktikák sorára is! Mivel csupán két taktikát választhatunk a lehetséges hatból a mérkőzés idejére, mindenképp érdemes ezeket összekombinálni ■ formációval.

Taktikák

1. Offense (Támadás) Segítségével támadási készségünket erősíthetjük, játékosaink eredményesebben cseleznek. Jól jöhet, ha ellenfelünk erős (80-90%)



védőerővel rendelkezik, viszont csak akkor érdemes beválasztani, ha csatárral játszva közvetlenül módosíthatjuk a támadást, hiszen ezen kívül már csak egy alternatív taktikát használhatunk.

2. Defense (Védekezés) Az Offense ellentéte, ■ szerelési technikákat javítja. Izmosan támadó csapat ellen eredményes lehet, viszont ugyanaz ■ kitétel érvényes rá, mint ellentétére.

3. Centre attack (Középtámadás) A nevéhez híven a pálya közepére koncentrálja ■ támadóerőt. Jól kombinálható a 3-4-3 formációval.

4. Left/Right side attack (Bal/Jobb oldali támadás) Alkalmazásával támadó ékünk a jobb, illetve a bal oldalon áll fel.

5. Counter attack (Ellentámadás) Értelmszerűen az ellenfél leszerelését és gyors visszacsapás szerveződését eredményezi. Eredményes használatának feltétele az erős (4 ember) középpálya. Szerény véleményem szerint a leghasznosabb taktikai formula.

Kombinációs tippek

A hatékony játék kulcsa, hogy még a mérkőzés előtt kidolgozzuk a vélhetően célravezető stratégiát, lehetőleg úgy, hogy támadásra és védekezésre egyaránt gondoljunk. Ehhez először is el kell döntenünk, hogy melyik játékosat favorizáljuk, hiszen pozíciójához kell kombinálnunk a formációt és ■ taktikákat. Három alapvető helyzetet különíthetünk el: a vé-



dőket (beleértve ■ kapust), a középpályásokat no meg a csatárokat.

Védővonal

A védőkkel játszva első lépésként határozzuk meg a formációt. A tölcser jellegű sweeper (söprőgető) effektív védelmet biztosít, a line (egyenes vonal) viszont



könnyen teremt leshelyzetet. Ne feledjük, hogy feladatunk a kapu védelme, és nem ■ támadás, ezért érdemes két támadó taktikát kombinálni (pl. counter attack és centre attack)

Középpálya

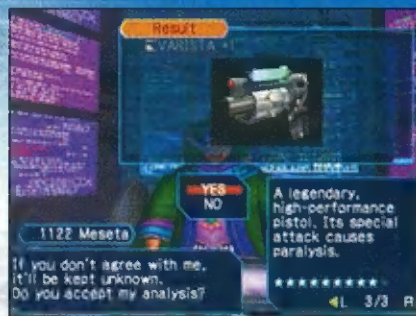
Középpályásként vagyunk talán a kulcspozícióban, hiszen innen indulnak el a különböző taktikák. Gyakorlatilag bármilyen taktikát választhatunk, ám csak ebben ■ pozícióban játszhatjuk ki jól ■ két oldal taktikájának kombinációját.

Csatárlánc

A jól felépített támadás babérjait a csatárok aratják le, ám nem elég csak a gólokat bevárni, közben is folyamatosan kontrollálni kell csapattársaink játékát. Mivel ■ kapu előtt csak rajtunk áll, hogyan löjük be a lasztit, ■ védelem irányítására kell leginkább koncentrálni. Érdemes a Defense taktikát valamelyik támadással kombinálva játszani, vagy ■ 4 emberes védelmi vonalat választani.

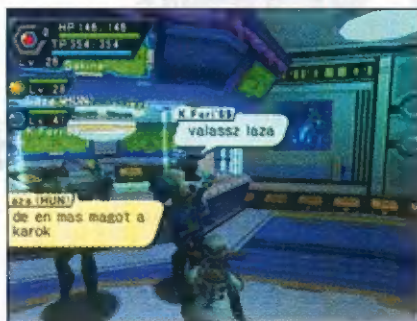


PHANTASY STAR ONLINE



mód között: a játékosok feje fölött semmi sem látszik, vagy csak a nevük látszik, vagy a nevük, a beállított nyelvük és a szintjük is látszik (pl. Sakina E23). Így elkerülhetők az extrém szintkülönbségek. Ha bejön egy 88-as karakter, nem fogok neki partit ajánlani, mert úgyis elhajt. Mellesleg akikkel együtt játszottam, azok mind rendesek voltak, pedig volt, hogy 40-es szintkülönbségek voltak közöttünk. Nem egyszer kaptam tőlük pénzt és spéci cuccokat. A szintlépés is könnyebben megy, ha nálunk jóval izmosabb partnereink vannak. Hiszen akkor is kapunk XP-t a szörnyek után, ha nem mi öltük le őket, de előtte legalább egyet belesebeztünk. A nagyok pedig nem az első pályán fognak nyomulni, hanem levisznek minket a negyedik pályára, ahol egy-egy szörnyért akár 50-100 XP-t is kaphatunk. Így persze hamar megy a fejlődés!

Szóval tegyük fel, hogy megegyeztünk a játék részleteiben, ekkor az egyik játékos (célszerűen a legmagasabb szintű) a pultnál beregisztrálja. Nekünk szintén oda kell menni a pulthoz, meg kell keresni a megbeszélt nevű partit és becsatlakozni. Innentől kezdve a játék megegyezik az Offline résszel, vagyis a Pioneer 2-re kerülünk. A játékok alap esetben teljesen nyitottak, és bárki beléphet még úgy is, hogy a többiek eközben már rég a Ragol-on irtják a monstereket. Valaki nyit letről egy



Telepipe-t és máris mellettünk terem az új delikvens. Ha azt akarjuk hogy idegenek ne izélgessenek minket, akkor le is zárhatjuk a partit.

Igen lényeges a kommunikáció kérdése. Ha nincs billentyűzetünk, akkor a kontrollerral kell pötyögnünk, de a tapasztalataim szerint a legtöbb játékosnak azért van billentyűje. Beszélgetni mindenhol tudunk. Az általunk „kimondott” szöveg egy képregényszerű buborékban jelenik meg, amit a többiek akkor is látnak, ha nem vagyunk a helyszínen. A nyelvi nehézségek elkerülésére kitaláltak az ikonkártyákkal társalgást. Alapból vagy 10 féle „Hello! feliratos smile arc”



és hasonló figura van, de ezek is teljesen átszerkeszthetők. Adott egy csomó kis grafikai elem, amikből majdnem tetszőleges kinézetű képet rakhatunk össze (ezt a gép lementi a memókártyára). Vagyis teljesen saját üdvözlő és anyázó kártyát tudunk csinálni. Ha már a káromkodásnál tartunk: a szerveren van egy cenzor program, ami kiszűri a támogatott nyelveken írt káromkodásokat (pl. fuck), és ezek helyett a képernyőn csak egy krikshraksz sor jelenik meg (#@\$%#@!). Ebből persze a többiek látják, hogy mit akartunk mondani.

Ha esetleg valakinek kérdése lenne a játékkal kapcsolatosan, akkor bátran dobjon meg egy emilrel. Örülnek egy magyar partinak. Még egy dolog: csak és kizárólag eredeti játékkal lehet felmenni a netre (szériaszámos), másolt példánnyal nem! És ez úgy látszik a jövőbeli játékok körében tendencia lesz.



PSO netes tapasztalatok

Nos előljáróban annyit szeretnék elmondani a PSO netes részéről, hogy nagyságrendekkel jobb, mint az offline mód. És akkor még nem is mondtam semmit. Itt is vannak megoldható küldetések, amiért sohasem tudjuk pontosan, hogy mennyi pénzt fogunk kapni. Elvileg letölthető küldetések is vannak, de sajnos nem sikerült megtalálnom, hogy honnan. A legjobb viszont az, hogy a neten azt csinálhatunk, amit akarunk.

Ha sikerült felcsatlakozni a netre, akkor legelőször egy bejelentkező pultnál találjuk magunkat. Itt ki kell választanunk, melyik szerveren akarunk játszani. A EU szerverek 6-an vannak, és azt hiszem a Neptunusz holdjairól lettek elnevezve (Rhea, Iapetus, stb.). Minden szerveren 16 blokk és blokkonként 10 lobby található. Egy átlagos estén 2500-3000 európai játékos nyomul a neten, a japán és USA szervereken pedig nem egyszer 12 ezres tömeg is tolong. Mindenképpen érdemes az EU szervereken nyomulni, már a net sebessége miatt is (lagot csak extrém esetben tapasztaltam). Szóval megérkeztünk a virtuális lobby-ba, ami tökre ugyanúgy néz ki, mint a legelső pultos rész, csak itt már vannak egy csomóan. Egy kis időbe telik ugyan, amíg minden játékos figurája megjelenik a képernyőn (a DC tölt mint állat). A jobb flippergombbal lehet váltani három

playtime! 01/07



Alone in the Dark 4

"Mindennapi rettegésünk add meg nekünk ma..."



Simpsons Wrestling

Amikor Bart lábbal kelünk fel...

Sky Odyssey

2001. Égödüsszeia PS2-n



Sega Smash Pack

A Sega-történelem mérföldkövei



Szerkesztőség

Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Fülöp Viktor
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Kozma Péter

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu
A PlayTime! honlapja: www.playtime-magazin.hu

Kiadó

Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:

Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel

Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország: Vogel International Erik N. Wicha, Pocciistrasse 11, D-80336 München Tel.: +49 89 74642 318 Fax: +49 89 74642 217	Nagy-Britannia: Media Partners Ltd. 5/15 Cromer Street Gray's Inn Rd GB-London WC1H 8LS Tel.: +44-171/837-3330 Fax: +44-171/833-0764
---	---

USA/Kanada: Vogel Europublishing, Inc., Mark Hauser 632 Sunflower Court San Ramon, CA 94583, USA Tel.: +1-925/648-1170 Fax: +1-925/648-1171	Tajvan: Taiwan Bright Int. Co., Ltd., Vincent Lee 4 FL 1, Sec. 3, 200 Hsin Yi Road, Taipei 106, Taiwan R.O.C. Tel.: +886-2/2755-7901-5, Fax: +886-2/2755-7900
---	---

Terjesztés

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér lldikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1288 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 5796 Ft (6 szám),
egész évre: 11592 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél
és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A,
levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és
Elektronikus Posta Igazgatóság
kerületi ügyfélszolgálati irodáin,
vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:

Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnymása,
sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása
kizárólag
a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett
cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való
tekintet nélkül
használjuk fel.

**Keresd május 18-tól
az újságárusoknál!**

Minden hónapban teljes játékkal!

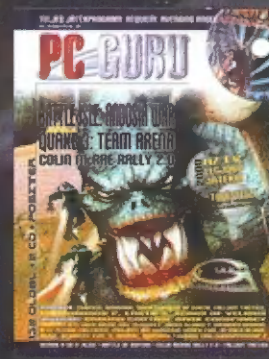
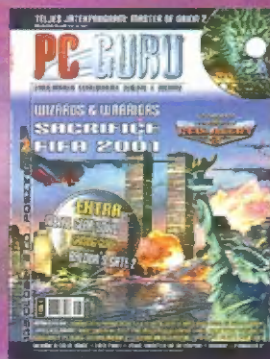
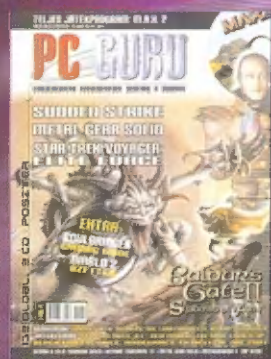
PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin

132 oldal * 2CD * POSZTER



A PC-s játékpiacon legfrissebb hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák



ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

Félsz a sötétben?



MÁJUS

PC
CD

JÚLIUS

PlayStation 2

SZEPTEMBER



INFOGRAMES

DYNAMIC
SYSTEMS

THE MULTIMEDIA COMPANY